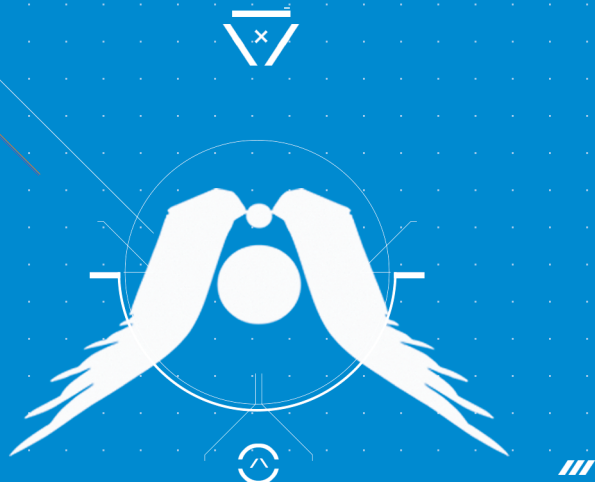


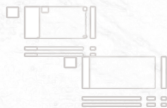


HOMEWORLD[®] DESERTS OF KHARAK[™]

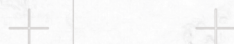
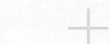
OFICERSKI INSTRUKTAŻ SIŁ KOALICJI

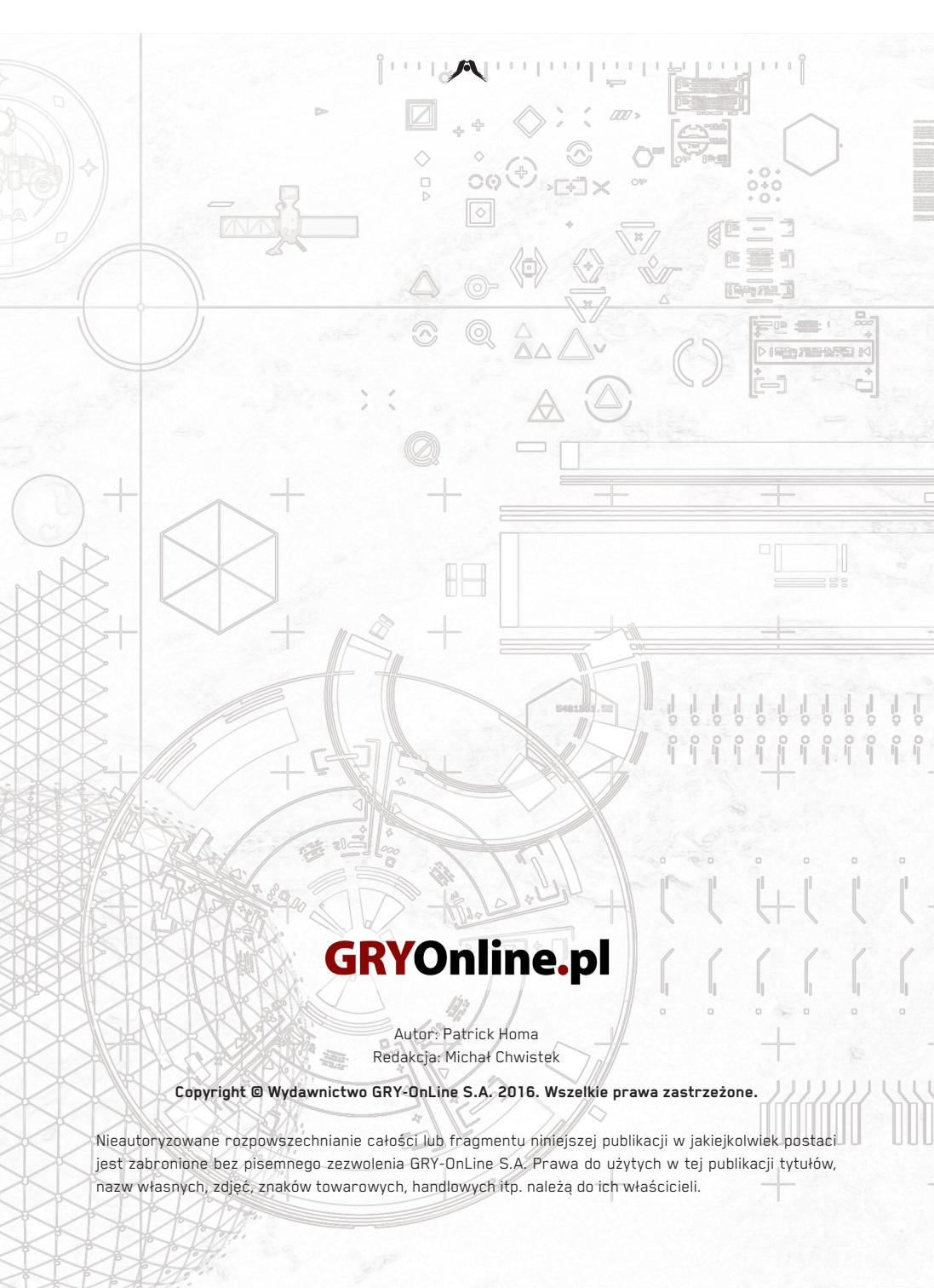


CONSOLE 03 - LIVE
8000-00503-00-01



CONSOLE 03 - LIVE
8000-00503-00-01





GRYOnline.pl

Autor: Patrick Homa
Redakcja: Michał Chwistek

Copyright © Wydawnictwo GRY-OnLine S.A. 2016. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych, handlowych itp. należą do ich właścicieli.



Poradnik do gry *Homeworld: Deserts of Kharak* zawiera dokładne wskazówki ułatwiające **ukończenie kampanii dla pojedynczego gracza**, niemniej również miłośnicy gry wieloosobowej znajdą tu użyteczne **podpowiedzi i porady**. Dla niezaznajomionych z tytułem przygotowano informacje dotyczące **podstawowych struktur i interfejsu**, pozwalające na szybszy start. Dociekliwym z kolei przyda się zapewne **wykaz dostępnych jednostek** oraz ich **umiejętności**, a także **drzewko technologiczne** występujących w grze frakcji wraz ze wskazówkami, w co warto inwestować surowce. Uzupełnieniem jest **lista artefaktów** oraz zestawienie możliwych do **zdobycia osiągnięć**.

Homeworld: Deserts of Kharak to kontynuacja klasycznego RTS-a przenosząca graczy w czasy postapokaliptyczne, w których cała Ziemia jest jedną wielką pustynią, a ostatnie osady ludzkie walczą tak o przetrwanie, jak i o dominację na tych piaszczystych obszarach. W głównej kampanii gracz stara się odzyskać zaginiony artefakt, który ma szansę ocalić świat przed dalszą degradacją. Pozycja ta cechuje się niewielkim zróżnicowaniem w rozgrywce: nie ma tu masy różnego rodzaju pojazdów, nie trzeba też budować budynków – należy za to wyteńczyć umysł, by przy często niewielkich zasobach surowców taktycznie pokierować działaniami swojej armii. Kampania dla pojedynczego gracza oferuje 13 misji, ale pozycja ta zdecydowanie nastawiona jest na współzawodnictwo w trybie wieloosobowym dla maksymalnie sześciu graczy.

Poradnik do *Homeworld - Deserts of Kharak* zawiera:

- opis przejścia kampanii dla jednego gracza;
- zbiór przydatnych wskazówek i porad;
- wykaz jednostek oraz ich umiejętności;
- drzewka technologiczne dla każdej z frakcji;
- listę artefaktów wraz z omówieniem ich działania i sposobu odblokowania;
- zestawienie dostępnych osiągnięć.

INFORMACJE WSTĘPNE

O PORADNIKU

Poradnik został przygotowany na bazie doświadczeń wyniesionych z **najtrudniejszego** poziomu rozgrywki: na niższych poziomach pewne informacje mogą ulec zmianie (jak np. dostępność surowców czy jednostek początkowych lub liczba oponentów na mapie). Opis przejścia kampanii przygotowano w oparciu o domyślną konfigurację jednostek startowych (możliwość zaznaczenia dodatkowego punktu przy wyborze zadania z menu).

W opisie kampanii cyframi [1] oznaczono ważne w przypadku danej misji punkty na mapie. Są to miejsca strategiczne: ustawienia jednostek, lokalizacja jednostek przeciwnika lub inne kluczowe dla zadania obiekty.

Pogrubioną czcionką wyróżniono najważniejsze fragmenty danego opisu, na które warto zwrócić szczególną uwagę, natomiast kolorem **brązowym** – nazwy technologii, do których odnosi się ten konkretny fragment tekstu.

STEROWANIE

	Poruszanie kamery
	Poruszanie kamery
	Ustalanie kąta nachylenia i obrotu widoku
	Przybliżanie/oddalanie widoku



	Resetowanie widoku
	Przeniesienie widoku na miejsce, które wskazywał ostatni komunikat misji (klawiatura numeryczna)
	Śledzenie aktywnej jednostki
	Przełączanie na transportowiec
	Przełączanie na transportowiec
	Przełączanie na transportowiec
	Zaznaczanie jednostki
	Przypisywanie zaznaczonych jednostek do grupy (1-10)
	Dodawanie zaznaczonej jednostki do grupy
	Przełączanie się na nieaktywny Ekstraktor
	Zaznaczanie wszystkich pojazdów produkcyjnych (frakcji Gaalsien)
	Włączanie/wyłączanie widoku wysokościowego (Nakładka Taktyczna)

	Włączanie/wyłączanie poglądu taktycznego (Ekran Czujników)
	Poruszanie się jednostek
	Atakowanie jednostek na drodze do celu („atak i ruch”)
	Atakowanie wrogich jednostek na zaznaczonym obszarze
	Ustalanie kolejnych punktów orientacyjnych trasy wojsk (trzymając klawisz, wydaj komendę)
	Zatrzymywanie akcji jednostek
	Zatrzymywanie poruszania się jednostek
	Obrona wskazanego miejsca/obiektu
	Ustawianie punktu zbiórki (jednostki fabrykujące)
	Zapisywanie gry (kampania)
	Wczytywanie gry (kampania)
	Menu gry



PODSTAWY ROZGRYWKI

INTERFEJS



Interfejs gry prezentuje się następująco:

1. Aktualne cele misji (główne i poboczne), a także wskazówki.
2. Przycisk menu oraz obecny czas gry.
3. Podgląd artefaktów (tylko w trybie kampanii).
4. Panel pokazujący dostępne surowce Cu (pomarańczowe) oraz Ru (niebieskie), a także liczbę Ekstraktorów pracujących nad ich wydobyciem.
5. Liczba posiadanych i możliwych do wyprodukowania jednostek.
6. Panel przypisanych grup (z użyciem Ctrl + 1-10).
7. Quick Select – zaznacza wszystkie dostępne jednostki walczące na mapie.
8. Nakładka Taktyczna – usuwa zaciemnione pola w podglądzie świata, które wskazują na niewidoczne obszary.
9. Przycisk ujawniający niepracujące Ekstraktory.
10. Przycisk aktywujący podgląd taktyczny; można również dobrze użyć spacji.

POJĘCIA I PODSTAWOWE INFORMACJE

Ekran Czujników – rodzaj mapy (widoku taktycznego) aktywowanej spacją. Ma oznaczenia kolorystyczne: na zielono wyróżnione są pojazdy; na biało – jednostki należące do gracza, na czerwono – do wroga. Niebieski obszar to pole widzenia. Pomarańczowe i niebieskie trójkąty to dostępne na mapie surowce. Można używać go do sterowania jednostkami, szczególnie przy bardziej skomplikowanych manewrach.

Nakładka terenowa – po wybraniu opcji „ruch” lub „atak i ruch” dla zaznaczonych jednostek pojawi się kolorystyczne oznaczenie terenu, pokazujące różnicę wysokości. Błękitnym kolorem wyróżniono obszar powyżej twoich jednostek, pomarańczowym poniżej, a niebieskoszarym – neutralny, czyli tę samą wysokość.

Transportowiec – to twoja główna jednostka, statek matka. Pełni przede wszystkim funkcję produkcyjną. Potrafi się poruszać oraz bronić, jednak jego zniszczenie jest najczęściej równoznaczne z przegraną. Możesz szybko się na niego przełączyć, używając klawiszy Home lub –.

Cele poboczne – na każdą misję poza celami głównymi, wymaganymi do ukończenia zadania, składają się także pomniejsze, poboczne czynności do zrealizowania. **Nie musisz ich wykonywać** – nie są one w żaden specjalny sposób nagradzane. Mają bardziej charakter podpowiedzi, co można zrobić w następnym kroku, jeśli nie jesteś tego pewien, i pomagają lepiej poznać grę, zachęcając do odkrywania nowych rzeczy.

W trybie fabularnym domyślnym trybem jest „ciągły”. Oznacza to, że postępy z poprzedniego zadania (jak odkryte technologie i jednostki oraz ich poziom) zostają wykorzystane wraz z rozpoczęciem kolejnego zadania. Jest to tryb zazwyczaj znacznie ułatwiający rozgrywkę. Jeśli jednak z jakiegoś powodu nie poszło ci za dobrze we wcześniejszej misji i np. nie możesz ukończyć pierwszego etapu kolejnego zadania, masz dwie opcje:

- przy wyborze misji w menu kampanii zaznacz opcję „Rozegraj misję z domyślną flotą” – spowoduje to przydzielenie domyślnych jednostek dla tej misji – zawsze będą tego samego typu i o tej samej liczbie dla każdego podejścia;
- spróbuj ponownie ukończyć poprzedni poziom i od razu przejdź do wykonywania kolejnego zadania.

Nie musisz oczywiście próbować zaliczyć całej fabuły z marszu, chcąc wykorzystać ten mechanizm. Wykaz jednostek z poprzedniego zadania zostaje zapisany przed rozpoczęciem kolejnego, tak że rozpoczynając je kiedykolwiek (bez zaznaczenia opcji „Rozegraj misję z domyślną flotą”), będziesz kierować jednostkami, które zostały się wcześniej w twojej rozgrywce.



PORADY

Wielu graczy przyzwyczajonych jest do atakowania wrogich jednostek, używając PPM i klikając na jednostkę wroga. Owszem, tak należy robić – szczególnie w przypadkach, gdy chcesz zaatakować konkretną osłabioną jednostkę, by ją dobić, lub zniszczyć taką, nad którą masz wyraźną przewagę. Powinieneś jednak również wiedzieć, kiedy używać drugiej formy ataku, jaką jest tzw. „atak i ruch” (skrót klawiszowy „A”). Pozwala on na zaatakowanie grupy wrogich jednostek znajdujących się w polu widzenia. Twoje wojska rozpoczną atak po tej komendzie, gdy tylko dostrzegą jakiegokolwiek wrogie cele.

Uwaga: Jednostki poruszające się mają niższą celność. Najlepiej pozwalaj się zbliżyć na krótki dystans jedynie lekkim jednostkom, które tego najbardziej potrzebują.

Używając „atak i ruch” lub „ruch”, dostrzeżesz również obszar zaznaczenia, który ma bardzo przydatną funkcję. Ujrzysz ciągłą lub przerywaną linię, co oznacza odpowiednio, że masz czysty strzał w tej linii albo że znajdują się tam przeszkody. Szkoda by było, gdybyś np. musiał zbliżyć się do jednostek, względem których masz większy zasięg ataku. Należy też wskazać, że stojąc wyżej niż twój przeciwnik (w trybie „atak i ruch” również dostrzeżesz nierówności zaznaczone kolorem niebieskim), masz większy zasięg i lepszą celność.

Kluczowe dla rozgrywki jest zachowywanie jednostek przy życiu. Nie zdobywa się tu zbyt wielu funduszy, dlatego każdy pojazd jest nad wyraz cenny. W przypadku Koalicji staraj się zawsze w pobliżu swojej armii trzymać **Krażownik wsparcia** (jednostka lecząca) lub wracać osłabionymi jednostkami do bazy celem ich naprawy przez transportowiec. By wycofać się jednostkami uszkodzonymi, staraj się wykorzystać **Granat dymny** (umiejętność), która jest specjalną umiejętnością pojazdów OPS. Tym samym ani ty, ani wróg nie będziecie mogli do siebie strzelać, ale uda ci się bezpiecznie uciec z pola bitwy.

Inaczej radzi sobie rasa Gaalsien, w przypadku której wszystkie jednostki leczą się samoczynnie poza walką. Mogą zostać także wyleczone obszarowo, dzięki wolno odnawialnej umiejętności Biegacza.

Najcenniejsze jednostki to te zaprawione w boju. Dostrzeżesz przy nich białą kreskę i (kolejne przy wyższym stopniu), która oznacza pełny poziom. Wraz z awansem zyskują one zwiększoną ilość zdrowia i siłę ataku, więc potrafią zdecydować o przebiegu bitwy.

Podczas walki staraj się jak najmniej poruszać. W trakcie jazdy twoja celność spada drastycznie (nie dotyczy to jednostek LPB). Staraj się także zajmować wyższe pozycje od przeciwnika – pozwala to na większy **zasięg ataku** oraz dodaje mały **bonus do obrażeń**. Z tego względu dobrym pomysłem jest wykorzystanie taktyki typu „hit-and-run”. Weź jednego LPB i podjedź do grupy przeciwników, atakując ich jednym strzałem tylko po to, by odwrócić ich uwagę. Gdy zaczną za tobą podążać, skieruj ich na dobrze ulokowaną grupę własnych jednostek.



Każda jednostka może zdobyć **stopień doświadczenia**. Przyznawany jest on za osiągnięcia w bitwie, tzn. zniszczone pojazdy przeciwnika. Jednostki te otrzymują odznaczenia w białym kolorze widoczne nad każdą z nich. Pojazdy, które awansowały na wyższe stopnie, są znacznie cenniejsze – silniejsze i wytrzymalsze. Z tego względu należy starać się leczyć i zachowywać jednostki, które otrzymały awans. Każda jednostka może zdobyć maksymalnie **pięty poziom** doświadczenia. Bonusy dla każdej klasy są inne i wzmacniają jej główne cechy. Szybkość zdobywania doświadczenia dla różnych jednostek jest również inna: lekkie awansują szybciej, ciężkie – wolniej.

POTYCZKA/TRYB ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

Potyczka i tryb dla wielu graczy znacznie różnią się od tego, czego nauczysz się w trakcie kampanii. Przede wszystkim ulepszenia i jednostki często mają inne ceny oraz umiejętności. Rozgrzywka nie odbywa się także na tak dużą skalę: ilość dóbr początkowych jest niewielka, a zbieranie dostępnych na mapie nie przebiega szybko. Musisz liczyć się z ograniczoną liczbą produkowanych jednostek – limit wynosi 125, gdzie nie każda jednostka to 1 punkt załogi (te wskazane są przy ikonie produkcji jednostki).

W pojedynczej rozgrywce może uczestniczyć do sześciu graczy (zależnie od wybranej mapy). Dostępne są dwa podstawowe tryby: każdy na każdego oraz drużynowy. Pierwszy oferuje tylko jeden warunek zwycięstwa – pokonanie wszystkich przeciwników. W drugim możesz wybrać jeden lub kilka warunków zwycięstwa:

- zebranie wybranej ilości artefaktów – przy pomocy Biegacza trzeba przenosić artefakty, które pojawiają się w kilkunastuminutowych odstępach, z punktów na mapie i przetransportowywać je do obszaru wskazanego na mapie, innego dla każdej drużyny;
- zniszczenie wszystkich jednostek wroga – w trybie tym przewagę ma rasa Gaalsieh, która



produkuje jednostki nie tylko w transportowcu;

- zniszczenie wrogiego transportowca – niezależnie od tego, ile jednostek i dóbr posiada twój przeciwnik, zniszczenie jego transportowca oznacza jego natychmiastową porażkę.

W rozgrywce wieloosobowej toczysz walkę z innymi graczami. Możesz wyszukać istniejącą już grę lub stworzyć własny pokój, do którego zaprosisz znajomych lub w którym zaczekasz na przybycie innych graczy. Za ukończenie rozgrywki wieloosobowej możesz otrzymać odznaczenia, za które z kolei odblokujesz nowe osiągnięcia.

PORADY DO ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

W starciach z innymi graczami nigdy nie przewidzisz, jaką taktykę wybierze oponent. Z czasem sam opracujesz własne strategie, grając jednostkami, które faworyzujesz. Poniżej znajduje się kilka porad, które możesz wykorzystać przy budowaniu swojej strategii:

- Po pierwsze musisz określić, czy lepiej czujesz się w roli atakującego, czy broniącego się. Jeśli preferujesz atak, staraj się nacierać na przeciwnika już pierwszymi wyprodukowanymi LPB, kierując je w pobliże wraków – zniszczenie wrogich Ekstraktorów da ci sporą przewagę na początku rozgrywki. Miej na uwadze, że przeciwnik również będzie starał się niszczyć twoje Ekstraktory – szczególnie chroń je przed atakiem z powietrza.
- Jeśli wolisz się bronić, staraj się przez cały czas mieć komplet jednostek, dopiero później zacznij ich ulepszać. Uwarunkowane jest to tym, że mając przewagę liczebną, prędzej zmusisz przeciwnika do wycofania się, nawet jeśli jego jednostki są silniejsze, ale mniej liczne.
- Staraj się nie trzymać armii w jednym miejscu – „rozrzuć” nieco jednostek po swoim obszarze działania, a najlepiej spróbuj zająć środkową część mapy. Twoje Ekstraktory będą wtedy bezpieczne, a ty możesz szybciej przypuścić atak. Jednocześnie, jeśli jesteś (najlepiej z transportowcem) bliżej bazy wroga, może on poczuć presję i atakować cię małymi oddziałami.
- Nigdy nie rzucaj się od razu na wrogi transportowiec. Staraj się powoli zbliżyć do przeciwnika z każdej strony, mając wszystko pod kontrolą i wykorzystując jednostki dystansowe oraz oddziały opancerzone przed nimi.
- Staraj się mieć baczność na wszystko, co dzieje się na mapie. Z tego względu wszelkie sondy i skanery powinny odstawiać ci przynajmniej pół mapy – ewentualnie możesz umieścić w krytycznych punktach LPB/Płaskołązy, aby być wcześniej poinformowanym o ataku ze strony przeciwnika.
- Dobrym pomysłem jest rozpoczęcie wydobywania surowców w dwóch punktach (nie wolno nastawić się jedynie na ekonomię, gdyż można przegrać już na początku pod ciągłym naporem sił wroga). Wtedy zacznij od wydobywania surowców przy transportowcu oraz w najdalej zlokalizowanym punkcie (wraz z Krążownikiem wsparcia/Krążownikiem Produkcyjnym). Dzięki temu później będziesz mieć o jeden punkt mniej do obrony, a wróg nie będzie kradł twoich surowców, co także się zdarza.

JEDNOSTKI I FRAKCJE

PORÓWNIANIE FRAKCJI

W *Homeworld: Deserts of Kharak* dostępne są dwie główne frakcje: Koalicja oraz Gaalsien. Różnią się znacznie między sobą, nie tylko jednostkami i ich umiejętnościami, ale przede wszystkim sposobem gry i skomplikowaniem. W tym rozdziale dokładnie zaprezentowane zostaną główne różnice między frakcjami – pod kątem elementów rozgrywki, bez szczegółów na temat jednostek, które znajdziesz w kolejnym rozdziale **Wykaz jednostek**.

Element porównania	Koalicja	Gaalsien
Produkcja jednostek	Transportowiec	Podstawowe i powietrzne – transportowiec, bojowe – Krążownik Produkcyjny
Zwiększanie liczebności armii	Wybudowanie Wieżyczki Kontrolnej (mogą zostać zniszczone)	Ulepszenie Maksymalna wielkość floty
Naprawa jednostek	Za pomocą jednostek Krążownik wsparcia	Samoczynna poza walką
Specyfika jednostek	Nastawienie na jednostki opancerzone i o dużej sile ataku, mało mobilne	Nastawienie na jednostki ataku dystansowego ze słabym pancerzem, szybkostrzelne i wysoce mobilne
Lotnictwo	Wolniejsze, nastawione na atakowanie pojedynczych celów lub w zwartej grupie	Szybkie i trudniejsze do trafienia, ukierunkowane na atakowanie wielu jednostek
Miejsce składowania surowców	Transportowiec, Krążownik wsparcia	Transportowiec, Krążownik Produkcyjny
Struktury obronne	Wieżyczki obronne (przeciwpancerne i przeciwlotnicze)	Darmowe sondy skanujące (jako umiejętność Biegacza)
Umiejętność specjalna (Pociski manewrujące)	Jedna raketa o dużej mocy	Wiele rakiet wystrzeliwanych w krótkich odstępach czasu



WYKAZ I OPIS JEDNOSTEK

KOALICJA

Rachel S'Jet – jednostka fabularna. Ten specjalny pojazd, wzorowany na Biegaczu, umie atakować wrogie oraz naprawiać sojusznicze jednostki. Później potrafi także rozstawiać skanery oraz wyrzelać pociski EMP. Posiada również własne ulepszenia na drzewku technologii, które ulepszają tę jedyną jednostkę. Ma ona blisko 15 000 punktów wytrzymałości, dlatego równie dobrze może zostać użyta do skanowania terenu czy do odparcia małej grupy oponentów.

Krażownik Wsparcia – podstawowa jednostka pomocnicza, wielozadaniowa. Potrafi naprawiać jednostki, atakować karabinkami na dużą odległość (także cele powietrzne!) oraz być punktem zbioru surowców. Nie jest tania, dlatego należy pilnować, aby nie została bezpowrotnie zniszczona, szczególnie jeśli robi za punkt zbioru surowców.

Umiejętności:

- odbieranie surowców;
- naprawa sojuszniczych jednostek;
- po ulepszeniu (**Systemy Przeciwnitnicze Krażowników Wsparcia**) dość skutecznie atakuje mniejsze samoloty wroga.

Ekstraktor – jednostka służąca do zbierania surowców. Przenosi je od złoża do głównego transportowca lub do Krażownik wsparcia. Z jednego złoża naraz mogą czerpać jedynie dwa pojazdy, ale warto robić ich wiele i zbierać surowce z odległych źródeł. W przypadku, gdy złoża się skończą, można sprzedać jednostki funkcją Wycofaj, gdyż nie mają one żadnych specjalnych właściwości.

Umiejętności:

- zbieranie surowców;
- niszczenie wyraków za pomocą ładunków wybuchowych.

Biegacz – pojazd pomocniczy. Nie jest bardzo dynamiczny, ale posiada mały karabinek przeciwnitniczy. Świetnie nadaje się do skanowania terenu dzięki tanim, szybko podróżującym dronom, które wysyła we wskazane miejsca. Dodatkowo może stawiać taktyczne skanery (tylko tryb fabularny) oraz wieżyczki obronne: naziemne i powietrzne. W trybie potyczki/gry wieloosobowej podczas meczu ze zbieraniem artefaktów do ich pozyskania używasz tego właśnie pojazdu.

Lekki Pojazd Bojowy (LPB) – podstawowa jednostka ataku. Bardzo szybka, może służyć do ataku typu „hit-and-run” (zaatakuj jednostki, aby je osłabić i ewentualnie spłoszyć lub przyciągnąć ich uwagę i zwabić w pułapkę). Efektywna przeciwko jednostkom dalekiego zasięgu o średnim/niskim pancerniu, jak np. Działo elektromagnetyczne. Posiada słaby pancerz i słabą siłę ataku. Dodatkową zaletą jest wykorzystanie jedynie surowca Cu do budowy.

Umiejętności:

- **Boost** – pozwala na zwiększenie prędkości o 60% przez 10 sekund. Świećnię nadaje się do szybszego podjeżdżania, ucieczki i utrudniania przeciwnikowi oddania celnego strzału.

Opancerzony Pojazd Szturmowy (OPS) – opancerzona jednostka bojowa. Ma mocny pancerz i większą siłę ataku niż LPB, z którymi radzi sobie świetnie. Ze względu jednak na prędkość jest słabą jednostką w przypadku wszelkich ataków dystansowych. Jednakże, dzięki umiejętności Granat dymny, może bez problemu wyeliminować Działo elektromagnetyczne, podjeżdżając do nich, gdy te są osłupione. Potrafi swoim działkiem strzelać także w cele powietrzne, jednak dopiero w grupie ma szansę na zestrzelenie jakiegokolwiek samolotu.

Umiejętności:

- **Granat dymny** – wspomniana wyżej zasłona dymna utrzymująca się przez 10 sekund. Jest to strategicznie świetna umiejętność, która pozwala chwilowo odciąć jednostki wroga od ataku. Może posłużyć także do bezpieczniejszego wycofania się z pola bitwy. Zasłona może znajdować się przy jednostkach lub w linii między nimi, by uniemożliwić ostrzał (ty także, nie widząc celu, nie możesz strzelać).
- **Suppress Targets** – pasywna zdolność, która dodatkowo wyłącza lekkie pojazdy z walki, spowalniając je o 50% na 3 sekundy.

Działo Elektromagnetyczne – jednostka dalekodystansowa. Ma największą siłę ataku z jednostek podstawowych, choć strzela niezbyt szybko, a także mało celnie podczas ruchu. Zdecydowanie należy trzymać je na tyłach armii ze względu na słaby pancerz. Stanowią duże zagrożenie dla jednostek opancerzonych, szczególnie OPS. W grupie równie dobrze nadają się do niszczenia większych pojazdów klasy Krążowniki.

Umiejętności:

- **Sunder** – umiejętność pasywna, jednostka trafiona z Działa elektromagnetyczne przez 10 sekund ma obniżoną odporność pancerza o 4 pkt, dzięki czemu jest znacznie łatwiejszym celem dla pozostałych pojazdów.

Myśliwiec Uderzeniowy – podstawowe jednostki powietrzne. Po wybudowaniu są grupowane po 3 jednostki. Zaznaczając transportowiec, możesz wydać rozkaz ataku powietrznego na wybrany obszar – jednostki same odnajdą cel, w który mogą trafić. Obrażenia zadawane przez te samoloty są obszarowe, ale obrywają jedynie najbliższe sąsiadujące jednostki. Pojazdy muszą powrócić po ataku na transportowiec, by uzupełnić paliwo i amunicję. Jeśli wybudujesz więcej jednostek, możesz wysyłać naraz wiele małych flot w różne miejsca na mapie. Myśliwce uderzeniowe są szybkie i świetnie nadają się do atakowania precyzyjnych celów (jak wieżyczki czy wrogie Krążowniki).



Bombowiec Taktyczny – ten typ samolotu równie dobrze radzi sobie ze wszystkimi celami naziemnymi. Bomby mają dużą siłę rażenia i niszczycielską moc. Najlepiej przeprowadzać nimi atak na zbadany teren lub podczas ofensywy jednostkami naziemnymi – powodem jest ich mała prędkość, przez co są łatwym celem dla wszelkich działek i rakiet przeciwlotniczych. Możesz posiadać jednocześnie 3 bombowce.

Kanonierka – ten rodzaj samolotu jest dość specyficzny. Jest on szybki, w miarę wytrzymały, lecz jego siła ataku okazuje się zabawnie niska. Odnalazłszy cel, atakuje działkami, krążąc wokół atakowanego miejsca przez kilka sekund. Ten typ ataku należy kierować tylko przeciwko słabo opancerzonym jednostkom i tylko w sytuacji, gdy nie zagraża ci atak przeciwlotniczy. Jednocześnie możesz posiadać 2 samoloty tego typu.

Bateria Rakietowa – podstawowa jednostka przeciwlotnicza Koalicji. W zasadzie żaden przelatujący nad tym pojazdem samolot nie poleci już nigdzie dalej. Wadami tego pojazdu są niska prędkość oraz brak wyposażenia przeznaczonego do ataku jednostek naziemnych.

Umiejętności:

- Mortar – przydatna umiejętność, ale tylko wówczas, jeśli nie posiadasz jednostek artylerii. Moździerz atakuje grupę jednostek z dość dużą siłą – dwa strzały zniszczą grupę pojazdów OPS. Jednak rzadko kto używa dużej liczby Baterii rakietowych jednocześnie, dlatego jeśli masz okazję, korzystaj z tej zdolności, ale nie polegaj na niej. Czas regeneracji także pozostawia sporo do życzenia.

Krażownik Bojowy – w zasadzie najmocniejsza jednostka tej frakcji. Posiada niemal połowę punktów zdrowia transportowca i wysoką siłę ataku. Niestety, atak jest powolny, przez co mogą ją zniszczyć nawet LPB, jeśli nie będzie dodatkowo chroniona. Sama świetnie radzi sobie z opancerzonymi celami naziemnymi, ale najczęściej pada ofiarą Dział elektromagnetycznych oraz wszelkich ataków artylerii i samolotów. Trzymaj ją zawsze w czele armii, aby zbierała obrażenia, otwierając drogę pozostałym jednostkom. W trybie fabularnym możesz ulepszyć ją o funkcję autonaprawy.

Umiejętności:

- Zastona dymna – podobnie jak w przypadku OPS możesz wykorzystać zastonę dymną utrzymującą się przez 10 sekund. Tym razem jednak nie jest to granat, a dym pojawia się dokładnie w miejscu, w którym stoi pojazd, i otacza tylko jego.

Krażownik Artyleryjski – jednostka dalekodystansowa. Wystrzeliwuje pociski do góry, z tego względu może strzelać ponad przeszkodami i nierównościami terenu, jednak czas dotarcia pocisku na miejsce również trwa chwilę. Zadaniem tego pojazdu jest przede wszystkim atakowanie grupy celów, nadaje się on do niszczenia wrogich Dział elektromagnetycznych. Możesz go oczywiście użyć do atakowania wszelkich innych celów naziemnych, jednak istnieje duże ryzyko, że pocisk zbyt późno trafi tam, gdzie powinien, a także ryzyko uszkodzenia własnych jednostek. Na krótki dystans posiada słaby karabin, który chroni go nieco przed LPB, ale nie ma zabezpieczenia przeciwlotniczego.

Umiejętności:

- Area Barrage – atak o wyjątkowo dużym obszarze działania. Świetnie nadaje się do rażenia wrogich grup z zaskoczenia. Pociski nie docierają jednak na miejsce jednocześnie, dlatego atakując kilka jednostek z użyciem tej umiejętności, możesz nie trafić w nikogo, gdy już zaczną się poruszać.

- Precision Strike – celny, strzał dystansowy o bardzo dużej sile. Żeby nie było zbyt kolorowo – zauważ, że nie jest on darmowy.
- Auto Targeting – możesz wyłączyć automatyczny ostrzał wrogich jednostek, gdy istnieje ryzyko uszkodzenia własnych.

Krażownik szturmowy – jednostka na pierwszy rzut oka wygląda jak skradziona frakcji Gaalsien. Jest w sumie najbardziej umiarkowaną jednostką: średnio szybka, o średniej sile ataku i raczej niskiej wytrzymałości pancerza. Potrafi skutecznie atakować jednostki powietrzne (po odkrytym ulepszeniu **Anti-Aircraft**). Radzi sobie dobrze zarówno z lekkimi, jak i z cięższymi jednostkami naziemnymi, a także nie najgorzej z Działami elektromagnetycznymi – dzięki przyzwolitej prędkości. Mimo to nie jest to jednostka samodzielna, ma zdecydowanie za słabe opancerzenie. Świetnie jednak paruje się z Krążownikami bojowymi.

Umiejętności:

- Overcharge – stosuj ją raczej w sytuacjach krytycznych. Zwiększa prędkość i szybkość pojazdu, jednak tylko na chwilę, a przy tym blokuje na pewien czas możliwość skorzystania z pozostałych umiejętności.
- Self-Systemy Naprawcze – jeśli po bitwie masz chwilę czasu, możesz przywrócić tę jednostkę do stanu używalności za pomocą autonaprawy. Jednakże przez 20 sekund będzie ona całkowicie nieaktywna.
- Tactical Missile – ten specjalny atak rakieta o dużym obszarze działania nierzadko może zadecydować o zakończeniu pojedynku. Zwróć jednak uwagę na koszt zakupu takiej rakiety (250 Cu).

GAALSIEN

Ekstraktor – podobnie jak we frakcji Koalicji służy do pozyskiwania surowców i jest to jego jedyna funkcja. Gdy skończą się zasoby, możesz go sprzedać (funkcja Wycofaj), by odzyskać część surowców.

Krażownik Produkcyjny – główną różnicę między frakcjami stanowi to, że podstawowe jednostki walki w armii Gaalsien produkuje nie transportowiec, tylko specjalne Krążowniki. Często można zaobserwować spore armie podróżujące jako obrona tych pojazdów, które zarazem wyszły z ich fabryki. Poza rolę produkcyjną pełni również funkcję magazynu surowców dla Ekstraktorów (po zakupieniu ulepszenia **Refinery Mode**), a także posiada działko przeciwlotnicze.

Biegacz – w przeciwieństwie do Koalicji frakcja Gaalsien nie produkuje działek. Biegacz może jednak zamiast działek rozstawiać darmowe skanery, i to na odległość. Niemniej czas pomiędzy kolejnymi rozstawieniami wynosi aż 5 minut. Dodatkową jego funkcją jest możliwość szybkiego wyleczenia pobliskich jednostek impulsem, który musi się jednak później naładować. Posiada słabe działko, w tym przeciwlotnicze. W trybie zdobywania artefaktów jest jednostką, która je transportuje.



Umiejętności:

- **Deploy Scanner** - rozstawia na odległość darmowe skanery powiększające pole widzenia, umiejętność odnawia się co 5 minut.
- **Restore Allied Hull** - za 150 Cu możesz rozpocząć leczenie pobliskich jednostek, lecz pojazd staje się wtedy nieaktywny. Efekt trwa 10 sekund.

Statek szturmowy - podstawowa jednostka opancerzona. W porównaniu z OPS strzela wolniej, ale silniej, porusza się także nieznacznie szybciej. Ma przewagę przeciwko nieopancerzonym jednostkom. W przeciwieństwie do OPS nie atakuje celów powietrznych. Może zostać łatwo zniszczona przez samoloty oraz Krążowniki i Działa elektromagnetyczne.

Statek raketowy - podstawowa jednostka przeciwlotnicza. Poza możliwością skutecznej eliminacji samolotów nie posiada żadnych specjalnych cech.

Umiejętności:

Direct Fire Barrage - podobnie jak Mortar w Baterii raketowej frakcji Koalicji pojazd ten posiada umiejętność obszarowego ataku na dystans, dzięki czemu może nieco wspomóc walczące wojska na lądzie.

Szturmowe Działo elektromagnetyczne - podstawowa jednostka dystansowa Gaalsien, znacznie szybsza od modelu Heavy. Ma jednak również zmniejszony dystans ataku oraz siłę, za to okazuje się bardziej szybkostrzelna. Z tego powodu powinna być umieszczana zaraz za opancerzonymi jednostkami, ale nie na samych tyłach armii. Zagrożenie stanowią dla niej wszystkie jednostki, jeśli zostanie sam na sam z przeciwnikiem.

Umiejętności:

- **Dart Maneuver** - po wykupieniu ulepszenia **Dart Maneuver** będziesz mógł użyć tej umiejętności, która pozwala na chwilowe zwiększenie prędkości poruszania się.

Ciężkie Działo Elektromagnetyczne - od zwykłych Dział elektromagnetycznych owe ciężkie modele różnią się kilkoma rzeczami: są wolniejsze w poruszaniu się i strzelaniu, jednak ich pociski docierają na większą odległość i mają znacznie większą siłę rażenia. Należy traktować te jednostki jako taną artylerię, którą spokojnie da się wykończyć wrogie Działa elektromagnetyczne oraz jednostki opancerzone. Unikaj bliskiego kontaktu z jednostkami wroga i samolotów.

Umiejętności:

Ranged Calibration - jeszcze bardziej poprawia widoczność i odległość ataku, jednakże kosztem mobilności (wymagane ulepszenie **Ranged Calibration**).

Heavy Railgun EMP Rounds - przy każdym oddanym strzale na moment paraliżujesz jednostkę wroga atakiem EMP (wymagane ulepszenie **EMP Rounds**).

Sunder - jednostka trafiona pociskiem przez 10 sekund ma obniżoną odporność pancerza o 4 punkty.

Bombowiec precyzyjny - klasyczny bombowiec. Jest szybszy od bombowców Koalicji, za to zadaje mniejsze obrażenia obszarowe. Wyposażony w 2 (po ulepszeniu - w 4) bomby idealnie nadaje się do niszczenia wrogich Krążowników. Wysoka odporność pozwala mu zwykle na zrealizowanie celu nawet w trudnych warunkach. Możesz mieć do 5 takich jednostek w swoim transportowcu.

Myśliwiec przechwytyjący - ten mały samolot świetnie nadaje się do niszczenia wrogich jednostek dystansowych. Jest najszybszym dostępnym w grze samolotem, jednak o bardzo niskiej wytrzymałości - jeden do dwóch pocisków przeciwlotniczych wystarczy do doprowadzenia go na ziemię. Gorzej radzi sobie z silnie opancerzonymi jednostkami (jak Krążowniki bojowe).

Krążownik obłętny - jednostka artylerii, która świetnie spełnia swoją rolę, szczególnie dzięki pewnemu gadżetowi: pociskom EMP (ulepszenie). Poza tym ma typowy atak, na ogromną odległość zadając obrażenia obszarowe, skuteczne przeciwko wszystkim jednostkom naziemnym. Wadą jest niska mobilność i długi czas lotu pocisku.

Umiejętności:

- Artillery Barrage - atak na bardzo dużym obszarze przeznaczony do rażenia całych grup przeciwnika, najlepiej z zaskoczenia. Pociski spadają losowo przez kilka sekund i jeśli przeciwnik się wcześniej spostrzeże, może uniknąć kolejnych ataków.
- EMP Shell - po wykupieniu ulepszenia o tej samej nazwie będziesz w stanie używać ataku specjalnymi pociskami EMP, które unieruchamiają wszystkie jednostki w zasięgu działania (poza transportowcem).
- Auto targeting - pozwala włączyć lub wyłączyć automatyczne namierzanie celów. Wyłączenie tej własności zabezpieczy twoje jednostki przed przypadkowym ostrzałem.

Krążownik Gwardii Honorowej - unikalna jednostka posiadająca potężną siłę ataku na bardzo duży dystans. Nie pozwól lekkim pojazdom przeciwnika zbliżyć się do niej stojącej samotnie, gdyż jej szybkość oddawania kolejnych strzałów jest niska. Ma ona co prawda małe działka atakujące na krótki dystans, jednak często to nie wystarcza. Warto zauważyć, że wystrzeliwane pociski wybuchają u celu, zadając obrażenia obszarowe i nie tracąc przy tym celności jak artyleria. System przeciwlotniczy jest dostępny w tym pojeździe, jednak tylko jako opcja.

Umiejętności:

- Enable Anti-Air Defense - możesz chwilowo aktywować silny system przeciwlotniczy, jednak stracisz wtedy możliwość ataku naziemnego. Czas działania to 25 sekund, 3 potrzeba na zmianę trybu ataku.



MOCNE I SŁABE STRONY JEDNOSTEK – CZYM WALCZYĆ, BY ZDOBYĆ PRZEWAGĘ?

Jak w każdej grze strategicznej, podstawą rozgrywki jest znajomość jednostek. A dokładniej tego, jak je wykorzystać, aby zdobyć przewagę nad przeciwnikiem. W Homeworld: Deserts of Kharak istnieją trzy rodzaje ofensywnych jednostek lądowych: lekkie (LPB / Piaszkołazy), opancerzone (OPS / Statki szturmowe) oraz dystansowe (Działo elektromagnetyczne). Należy znać podstawowe zależności:

- lekkie pojazdy mają przewagę nad dystansowymi;
- dystansowe mają przewagę nad opancerzonymi;
- opancerzone mają przewagę nad lekkimi.

Podstawą przeprowadzenia odpowiednich operacji jest dobra widoczność. Jeśli widzisz w oddali atakującą cię jednostkę dystansową, nie rzucaj przeciwko niej całej armii lekkich pojazdów – nie wiesz, co czai się za nią.

W następnej kolejności dochodzą zależności jednostek naziemnych i powietrznych:

- lekkie samoloty (Myśliwce uderzeniowe/przechwytyjące) mają szczególną przewagę nad jednostkami dystansowymi oraz działkami;
- pojazdy przeciwlotnicze mają przewagę nad wszelkimi samolotami;
- bombowce mają przewagę nad grupami jednostek naziemnych (obrażenia otrzymać mogą także sojusznicy będący w atakowanej grupie);
- klasa Kanonierek ma przewagę nad jednostkami słabo opancerzonymi (LPB/Piaszkołaz/Działa elektromagnetyczne), ale jest bardzo podatna na zestrzelenie podczas przeprowadzania ataku.

Wynika z tego, że lekkich samolotów należy używać do niszczenia mniejszych celów i wieżyczek. Samoloty te są trudniejsze do trafienia oraz znacznie tańsze. Z bombowców korzystaj podczas ataków na wroga bazę oraz gdy dostrzeżesz wroga wojska w ruchu, niebędące pod ochroną wieżyczek przeciwlotniczych i pojazdów z raketami ziemia-powietrze.

Ostatnia klasa to Krażowniki. Obie frakcje posiadają przede wszystkim jednostkę artylerii, która atakuje na większy dystans niż Działo elektromagnetyczne, ale nie poradzi sobie nawet z OPS, gdy te podjadą zbyt blisko. Mimo że są to najdroższe i najpotężniejsze jednostki w grze, nigdy nie produkuj ich samych i nie pozwól im działać samodzielnie. Traktuj je raczej jako jednostki wspomagające dla armii zbudowanych z jednostek podstawowych.

TRANSPORTOWIEC

Transportowiec stanowi najważniejszy pojazd w grze. Jest to ruchoma baza, rodzaj transportowca, a zarazem lotniskowca. Będziesz używać go do gromadzenia surowców, budowy nowych jednostek, kupowania ulepszeń i rozwoju technologii. Ten model gry nie uwzględnia stawiania dodatkowych budynków (poza wieżyczkami, które tworzy pojazd Biegacz). Gdy twój transportowiec zostanie zniszczony, przegrywasz mecz/misję.



Posiada on własne systemy obronne i pomocnicze, które możesz aktywować dzięki **punktom energii**. Te da się zakupić za pośrednictwem drzewka technologii. Pozwalają one na zrobienie z transportowca pojazdu niemal nie do zniszczenia. Punkty przydzielane są (LPM) wedle twoich preferencji i mogą być również wycofane (PPM) i wprowadzone do innej kolumny – zależnie od aktualnych potrzeb. W kampanii otrzymujesz je za zdobycie konkretnych artefaktów fabularnych, w rozgrywce wieloosobowej / potyczce musisz odblokować kolejne punkty ulepszeń za surowce (ulepszenie **Rezerwa Mocy**). Należy zwrócić uwagę, że aby aktywować każdy kolejny poziom modułu, potrzeba takiej liczby punktów, jaką stanowi suma dotychczasowych poziomów plus ten, który chcesz uzyskać, czyli aktywacja poziomu **trzeciego** wymaga **6 punktów energii** (1+2+3). Po prawej stronie widoczny jest również pasek, który odzwierciedla temperaturę – aktywacja wielu systemów może spowodować, że zostaną one przegrzane, a tym samym transportowcem z czasem ulegnie uszkodzeniu.



Dostępne są cztery kategorie przydziału energii, różne dla obydwu frakcji:

KOALICJA

- **Pancerz Reaktywny** – zapewnia zwiększoną obronę przed atakami dla twojego transportowca, a na maksymalnym poziomie nawet jego regenerację.
- **Systemy Naprawcze** – naprawia pobliskie jednostki (stojące po bokach transportowca) oraz własne uszkodzenia.
- **Sieć Wieżyczek** – skuteczny system ataku przeciwko wszelkim jednostkom za pomocą rakiet i działek.
- **Systemy Zdalne** – zwiększa zasięg ataku działek i rakiet (jeśli aktywne – Sieć Wieżyczek), zwiększa także zasięg wykrywania wrogich jednostek.

Tabela poniżej prezentuje, jak zmienia się funkcjonalność wraz ze wzrostem przydzielonych punktów:

Poziom modułu	Pancerz Reaktywny	Systemy Naprawcze	Sieć Wieżyczek	Systemy Zdalne
0	25	Nieaktywne	Nieaktywne	Zasięg ataku: 500 m
1	30	Naprawa pobliskich pojazdów	Aktywne (działka)	Zasięg ataku: 800 m
2	40	Zwiększenie szybkości naprawy o 50%	+2 rakiety przy jednym strzale	Zasięg ataku: 1100 m
3	60	Zwiększenie szybkości naprawy o 100%	+3 rakiety przy jednym strzale	Zasięg ataku: 1400 m
4	100	Zwiększenie szybkości naprawy o 150%	+4 rakiety przy jednym strzale	Zasięg ataku: 1700 m
5	Automatyczna naprawa transportowca	Zwiększenie szybkości naprawy o 200%	Działka zadają o 65% więcej obrażeń jednostkom opancerzonym	Zasięg ataku: 2000 m

GAALSIEN

- **Przywrócenie Systemu** – pozwala na naprawę uszkodzeń transportowca, nie ma potrzeby aktywacji, gdy transportowiec jest w pełni sprawny.
- **Silniki Transportowca** – zwiększa prędkość transportowca, który w przeciwieństwie do jednostki Koalicji jest bardzo wolny.
- **Systemy Broni** – system operuje bronią, w jaką wyposażony jest pojazd, czyli działkami i rakietami. Działa w sposób zbliżony do systemu Koalicji, zwiększając prędkość ataku działek z każdym kolejnym poziomem.
- **Systemy Zdalne** – zwiększa odległość, na jaką mogą atakować struktury obronne transportowca.

Tabela poniżej prezentuje, jak zmienia się funkcjonalność wraz ze wzrostem przydzielonych punktów:

POZIOM MODUŁU	PRZYWRÓCENIE SYSTEMU	SILNIKI TRANSPORTOWCA	SYSTEMY BRONI	SYSTEMY ZDALNE
0	System nieaktywny	Prędkość: 10 km/h	Nieaktywne	Zasięg ataku: 500 m
1	Regeneracja na poziomie 30	Prędkość: 35 km/h	Aktywne (działka)	Zasięg ataku: 800 m
2	Regeneracja na poziomie 50	Prędkość: 55 km/h	+2 rakiety przy jednym strzale	Zasięg ataku: 1100 m
3	Regeneracja na poziomie 70	Prędkość: 75 km/h	+3 rakiety przy jednym strzale	Zasięg ataku: 1400 m
4	Regeneracja na poziomie 90	Prędkość: 95 km/h	+4 rakiety przy jednym strzale	Zasięg ataku: 1700 m
5	Regeneracja na poziomie 110	Prędkość: 120 km/h	Działka zadają o 65% więcej obrażeń jednostkom opancerzonym	Zasięg ataku: 2000 m



W trybie kampanii dostępne są także artefakty, o których bardziej szczegółowo przeczytasz w rozdziale Artefakty. W skrócie: są to obiekty, zdobywane losowo, które na stałe poprawiają parametry twojego transportowca, a czasem także jednostek (szybkość rekrutacji, celność, obszar widzenia itp.). Po odnalezieniu muszą być dostarczone właśnie do twojego transportowca (lub Krążownika wsparcia).

Artefakty w trybie dla wielu graczy różnią się rolą i działaniem od tych występujących w fabularnej części gry.

CONSOLE TECHNOLOGIE

DRZEWKO TECHNOLOGII

KOALICJA

Homeworld: Deserts of Kharak – Drzewko technologii – Koalicja

Rezerwa Mocy – każdy kolejny poziom dorzuca punkty energii do twojego transportowca, odpowiednio dla danego poziomu (czyli na trzecim otrzymujesz 3 punkty), ale maksymalnie 5. Od szóstego poziomu odblokowujesz możliwość używania Rakiet Manewrujących.

Systemy przeciwlotnicze Krążowników wsparcia – pozwala Krążownikom wsparcia prowadzić ostrzał przeciwlotniczy. Nie warto inwestować w ten dodatek na początku rozgrywki.

Sprzęt Biegacza – skraca czas potrzebny do ustawienia kolejnych działek. Struktury obronne sprawdzają się w walce z komputerem, ale nie w walce z innym graczem.

Ulepszenie właściwości szturmowych LPB – odblokowuje umiejętność Dopalcacz dla LPB. Jest przydatna, gdy zechcesz szybko zaatakować jednostki dystansowe wroga. Nie ma jednak zapotrzebowania na nią w walce z innymi lekkimi pojazdami.

Zadawane obrażenia – każdy kolejny poziom zwiększa siłę ataku LPB o 2.

Opancerzenie LPB – każdy kolejny poziom zwiększa moc pancerza LPB o 2. Zakupienie tego ulepszenia może być korzystne we wczesnych fazach rozgrywki, gdy przeciwnik także zaatakuje cię lekkimi pojazdami. Jednakże lepszym pomysłem jest szybsze odblokowanie jednostek OPS.

Ulepszenie mechanizmu przyspieszającego działa elektromagnetycznego – zwiększa siłę ataku Dział elektromagnetycznych o 60. Warto wykupić to ulepszenie zaraz po odblokowaniu tychże pojazdów.

Ulepszenie produkcji transportowca – pozwala produkować dwie/trzy jednostki jednocześnie. Niewymagane w początkowych fazach rozgrywki.

Opancerzenie Ciężkich Pojazdów – każdy kolejny poziom zwiększa moc pancerza OPS, Dział

elektromagnetycznych oraz Baterii raketowych o 3. Koniecznie stopniowo odkrywaj tę technologię – aż do maksymalnego trzeciego poziomu.

Systemy przeciwlotnicze krążowników szturmowych – Krążowniki szturmowe po zakupie tego ulepszenia mogą prowadzić ogień skierowany przeciwko samolotom. Warto je nabyć, gdy posiadasz w swojej armii sporo jednostek tego typu, zamiast budować Baterie raketowe.

GAALSIEN

Homeworld: Deserts of Kharak – Drzewko technologii – Gaalsien

Rezerwa Mocy – każdy kolejny poziom dorzuca punkty energii dla twojego transportowca, odpowiednio dla danego poziomu (czyli na trzecim otrzymujesz 3 punkty), ale maksymalnie 5. Od szóstego poziomu odblokowujesz możliwość używania Rakiet Manewrujących.

Maksymalna wielkość floty – zwiększa limit dostępnych do wyprodukowania jednostek o 20 na poziom, do maksymalnego limitu 125. Już na początku odblokuj dwa kolejne poziomy i stopniowo rozwijaj tę technologię przez całą rozgrywkę.

Krążownik produkcyjny - tryb rafinerijny – ulepszenie to pozwala na używanie Krążowników Produkcyjnych jako miejsca składowania surowców. Obowiązkowe ulepszenie już na początku rozgrywki.

Ulepszenie napędu piskozłaza – na stałe zwiększa prędkość Piskozłazów o 33%. Warto skorzystać z tego ulepszenia, choć niekoniecznie na samym początku gry.

Obrażenia Piskozłaza – każdy kolejny poziom zwiększa siłę ataku Piskozłazów o 2.

Pancerz Piskozłaza – każdy kolejny poziom zwiększa moc pancerza Piskozłazów o 2.

Statek raketowy - bezpośredni ostrzał – atak moździerzowy (Bezpośredni Ostrzał), którym dysponują te statki, odnawia się 50% szybciej. Jeżeli korzystasz z tych pojazdów, możesz pokusić się o to ulepszenie – niezalecane, jeśli nie posiadasz dużego zapasu surowców.

Statek raketowy - rakiety naprowadzane radarowo – poprawia celność ataku wymierzonego w samoloty. Jest to tanie ulepszenie, możesz sobie na nie pozwolić.

Systemy defensywne jednostek opancerzonych – zwiększa poziom pancerza oraz na kolejnych poziomach ilość punktów zdrowia Statków szturmowych i raketowych. Jeśli twoja armia ma sporo Statków szturmowych, jest to konieczne ulepszenie.

Szturmowe działo elektromagnetyczne - manewr przyspieszenia – odblokowuje umiejętność, która pozwala na chwilowe przyspieszenie ruchu jednostek. Mało przydatna umiejętność dla tej klasy pojazdów.

Opancerzenie dział elektromagnetycznego – ulepszenia te zwiększają moc pancerza oraz liczbę punktów zdrowia tak Szturmowych, jak i Ciężkich Dział elektromagnetycznych. Warto je zakupić dość szybko po uzyskaniu dostępu do tych jednostek.



Ciężkie działo elektromagnetyczne - daleki zasięg - zwiększa celność i widoczność o 33%, ale zmniejsza prędkość o 66%. Należy dobrze przemyśleć zakup tego ulepszenia. Jeśli korzystasz z wielu takich jednostek, mogą one znacznie spowolnić podróżowanie całej armii.

Ciężkie działo elektromagnetyczne - pociski EMP - dodaje efekt EMP przy strzale - trafiona jednostka zostaje na chwilę sparaliżowana. Skorzystaj z tego ulepszenia, by wydobyć maksimum z Ciężkich Dział elektromagnetycznych.

Krażownik obłączniczy - ulepszenie zasięgu - zwiększa odległość ataku wszystkich broni, w które wyposażony jest Krażownik obłączniczy. Powinieneś wykupić to ulepszenie zaraz po odkryciu tych jednostek.

Krażownik obłączniczy - pocisk EMP - odblokowuje specjalną umiejętność ataku pociskiem EMP, który paraliżuje chwilowo jednostki w obszarze działania. Jest to jedna z najlepszych umiejętności w grze, dlatego koniecznie ją wykup i używaj jak najczęściej.

Systemy przeciwlotnicze krażownika gwardii honorowej - odblokowuje umiejętność pozwalającą na zestrzeliwanie floty powietrznej. Jednostka ta musi jednak przejść w ten tryb działania i pozostać w nim przez 25 sekund. Jest to drogie ulepszenie i zdecydowanie lepiej zainwestować w dodatkowe Statki raketowe.

Myśliwiec przechwytyjący - dopalacz - zwiększa prędkość Myśliwców przechwytyjących o 60%. Koniecznie wykup to ulepszenie.

Bombowiec - ładowność - zwiększa ilość bomb z 2 do 4 na bombowiec. Jedyny powód, aby nie kupować tego ulepszenia, to sytuacja, kiedy nie korzystasz z tych jednostek.

Jednostki powietrzne - ulepszenie przeładowania - o 50% przyspiesza czas przygotowania do ponownego ataku wszystkich samolotów. Korzystając z lotnictwa, powinieneś nabyć to ulepszenie, ale niekoniecznie w początkowej fazie gry.

ARTEFAKTY

CZYM SĄ ARTEFAKTY?



W trybie potyczki/gry wieloosobowej artefakty odnajdywane są w wyznaczonych miejscach, oznaczonych błękitnym sześciokątem. Ich zebranie może być warunkiem zwycięstwa w takich potyczkach. Potrzebujesz do tego pojazdu Biegacz, któremu wystarczy nakazać udać się do artefaktu, by go zabrać. Później musi on zostać dostarczony we wskazane miejsce, inne dla każdego gracza. Dopiero po jego zwróceniu zostaje zaliczony punkt.

W trybie fabularnym artefakty są to obiekty, które mogą zostać zebrane i dostarczone do transportowca (lub Krawoźnika wsparcia), by otrzymać do wyboru specjalny **bonus**. Kilka artefaktów jest obowiązkowych do zdobycia w trakcie kampanii (ich pozyskanie jest celem zadania), inne znajdują się na mapie i można je zgarnąć **opcjonalnie**. W kampanii do zebrania artefaktów musisz użyć pojazdu Rachel lub Ekstraktora. Po odnalezieniu artefaktu odczekaj chwilę, a zostanie on dostarczony do transportowca. Później wybierz ikonę błękitnego sześciokąta z prawego górnego menu (niewidoczna, dopóki nie posiadasz artefaktu), a otworzy się panel wyboru artefaktu, gdzie możesz podejrzeć informacje o danym przedmiocie. Wszystkie zebrane artefakty i ich bonusy są **aktywne przez cały czas gry**, dlatego warto zgromadzić ich jak najwięcej.

W kolejnym rozdziale znajdziesz listę wszystkich dostępnych artefaktów w trybie fabularnym, bonusy, jakich dostarcza ich aktywacja, oraz sposoby ich odnalezienia. **Opcjonalne artefakty są losowe** - ich położenie jest stałe, ale nie zawsze odnajdziesz taki sam artefakt.



KAMPAANIA

SAMOUCEZK

Aby ukończyć samouczek, potrzebujesz jedynie wykonywać polecenia pokazujące się na ekranie. Warto go ukończyć, jeśli nie jesteś zaznajomiony z podstawami gier RTS, tym bardziej że zajmie ci to raptem 10 minut. Do wykonania jest kilka kroków, wymienionych poniżej:



- **Zaznacz jednostki** (przeciągnięciem myszki, trzymając LPM nad wskazanymi obiektami) i każ im przejść do błękitnego okręgu (PPM).
- **Trzymając Shift**, skieruj jednostki najpierw do okręgu niżej i do okręgu wyżej – Shift umożliwia stworzenie trasy dla jednostek.
- **Do kontrolowania kamery używaj myszy**: PPM umożliwia rotację i ustalenie kąta nachylenia, kółko myszy przybliżanie i oddalanie. Backspace przywraca kamerę do podstawowej orientacji.
- **Do poruszania kamery przesun mysz na krawędź ekranu**, użyj strzałek na klawiaturze lub poruszaj myszką, trzymając kółko. Przesuń kamerę nad transportowiec – możesz do tego użyć także klawiszy tylda (~) lub Home.
- **Zaznacz statek matkę** i przesun go jak jednostki wcześniej (PPM). Użyj F, by śledzić kamerą zaznaczone jednostki.
- Użyj spacji, by uaktywnić **Ekran Czujników** – jest to rodzaj mapy, widok taktyczny.

- Zaatakuj wrogie jednostki, wybierając tryb „atak i ruch” z dolnego panelu po prawej stronie (druga ikona od lewej) lub używając klawisza „A”;
- Zaznacz transportowiec i kliknij kilkakrotnie **LPM** migający pasek. Dzięki temu nakażesz, aby energia statku została skierowana na defensywny tryb działania.
- W przedostatnim kroku zniszcz wrogie wojska, stosując przewagę typów jednostek: lekkie przeciwko dystansowym, opancerzone przeciwko lekkim oraz dystansowe (Działa elektromagnetyczne) przeciwko opancerzonym. Wykorzystaj także umiejętność lekkich jednostek (Dopalacz), by przyspieszyć chwilowo ich poruszanie się.
- Na koniec przełącz się na transportowiec i użyj ataku z powietrza, wybierając migający przycisk.

.01 BAZA EPSILON

Artefakty do zdobycia: brak

Główne cele:

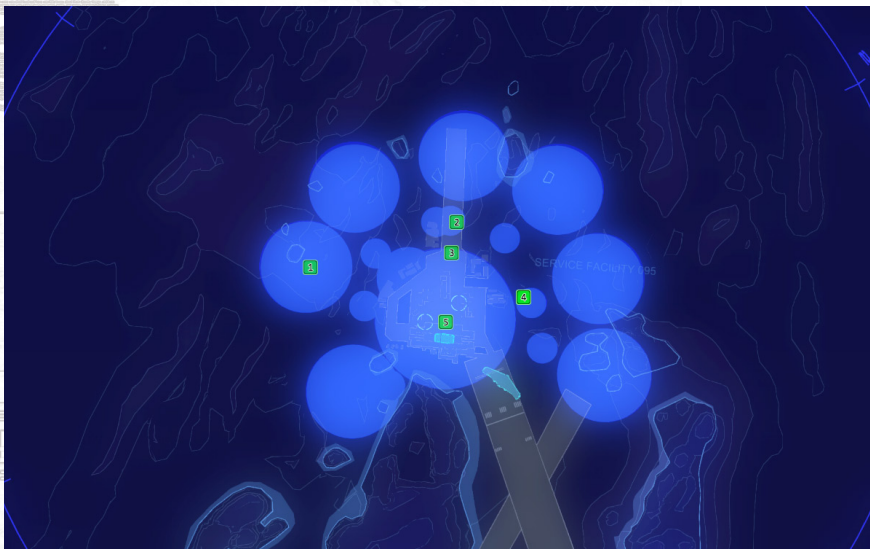
- wyprodukuj Ekstraktor i rozkaż mu zbierać zasoby;
- używając pojazdu Rachel, napraw Krążownik wsparcia;
- odkryj technologię **Produkcja LPB** i wybuduj trzy pojazdy tego typu;
- zniszcz tarcze treningowe wyprodukowanymi pojazdami.

Pierwsza misja ma charakter drugiej części samouczka. Poznasz najprostsze mechanizmy działania: produkcję jednostek (wybierz transportowiec i ikonę produkcji [skrót klawiszowy „E”]) – w tym celu zbuduj **Ekstraktor** oraz naprawę jednostek – używając pojazdu fabularnego Rachel, wybierz umiejętność naprawy („R”) i napraw **Krążownik wsparcia** widocznego poniżej statku Kapsi.

Następnie odkryj nową technologię: **Produkcja LPB**. Jest to pierwsza i podstawowa funkcjonalność, która pozwala na produkowanie lekkich pojazdów bojowych (LPB). Wybierz ją z górnego prawego rogu, a następnie wyprodukuj w transportowcu trzy pojazdy tego typu. Skieruj je na lewo od transportowca, by zniszczyć trzy tarcze celu.



.02 CMĘTARZYSKO



Artefakty do zdobycia: brak

Główne cele:

- napraw zniszczone jednostki i rozpocznij zbieranie surowców;
- asystuj przybywającym jednostkom sojuszniczym, będącym pod ostrzałem;
- broń Kapsi i Rachel przez 10 minut;
- zniszcz pozostałe jednostki wroga (nawet po czasie oczekiwania na burzę piaskową).

Na początek rozpocznij naprawę czterech jednostek opancerzonych pojazdem Rachel oraz Krążownikiem wsparcia. Ekstraktorami rozpocznij zbieranie surowców. Jednocześnie w transportowcu Kapsi ustaw produkcję **3 LPB** po uzbieraniu porcji surowców.

Podpowiedź: Gdy zbierzesz wszystkie surowce, możesz sprzedać Ekstraktory, nie są ci już potrzebne. Jednak mogą być przydatne w następnej misji, jeśli chcesz kontynuować obecnymi jednostkami.

Podpowiedź 2: Będziesz mógł później zakupić dwa ulepszenia dla LPB – zwiększające ich prędkość (**LAV – Engine Upgrade**, koszt 500) oraz przyspieszające odnawianie Dopalacza (**LAV – Boost Recharge**, koszt 700). Jeśli chcesz, możesz oszczędzać na te ulepszenia. Jeśli jednak jesteś świeżym graczem, lepiej za te pieniądze kontynuuj produkcję LPB.



Po czasie 2:20 rozpoczną się ataki na twoją bazę, które będą narastać. Ustaw 3 LPB przy zachodnim działku [11], a przy wieżyczkach na północy tyle [12], ile zdążyłeś wyprodukować – nie przejmuj się atakowanym radarem. Pojazd Rachel niech stoi w pogotowiu przy LPB po zachodniej stronie.

Pojazdy opancerzone ustaw od czoła bazy (północ) [13], a przy nich Krążownik wsparcia (LPB niech stoja jednak przed nimi, są mniej wartościowe i szybciej mogą przejść do ataku na Działa elektromagnetyczne).

Po 5 minutach przybędą od północno-zachodniej strony trzy dodatkowe sojusznice pojazdy opancerzone, ustawione tam wcześniej LPB pomoga odeprzeć ich ogon, a Rachel niech od razu rozpocznie naprawę. Bądź również przygotowany na wrogie Działo elektromagnetyczne, które zacznie atakować twoje wieżyczki od północy – LPB z umiejętnością Dopalcza szybko go zniszcza.

Podpowiedź: Do Dział elektromagnetycznych najlepiej podejżdżaj trasą ustawioną za pomocą klawisza Shift od ich bocznej strony. Nie będziesz dzięki temu szybko atakowany, a także jednostki nie będą kierować się do tyłu, skąd nadejdą ich sojusznicy.

Teraz pozostaw w tym miejscu opancerzonych [OPS] (w punkcie [11]), a LPB przetransportuj na wschodnią stronę [14]. Przybywać będą stamtąd kolejne jednostki pod ostrzałem. Skieruj się, tuż przed Kapis i od jego północnej strony, pomiędzy kontenery [15] – tam ustaw Krążownik wsparcia, a Rachel poślij na północną flankę do pozostałych jednostek. Jedyne, co teraz pozostaje ci zrobić, to czekać na ostateczną falę (która pojawi się praktycznie wraz z odliczającym zegarem pośrodku ekranu) i często spoglądać na radar, czy wróg nie ominął twoich jednostek. **Finalny atak nadejdzie prosto od północy.** Gdy zobaczysz pierwsze Działo elektromagnetyczne, skieruj większość swoich jednostek na północ, prowadząc na czele LPB a za nimi opancerzonych. Uważaj jednak, gdyż Ciężkie Działo elektromagnetyczne może zaatakować również od wschodu.



Do odparcia tego ataku w rzeczywistości wystarczy (na poziomie Trudnym) po 3 LPB po obu stronach jednostek opancerzonych jadących pośrodku, napierających na północną ofensywę.

Podpowiedź: Do ataku używaj najlepiej opcji „atak i ruch” i prowadź jednostki w linii prostej od bazy na północ.

.03 PRZYŁĄDEK GNIEWU



Artefakty do zdobycia: Wzmacniacz sygnału czujnika (jeden z celów zadania).

Główne cele:

- wjedź Kapsi głębiej do Wrót Piekła;
- zbadaj źródło sygnału;
- ochroń Rachel, gdy ta wejdzie do statku (chroń także Kapsi);
- zniszcz wrogiego Krażownika.

*Uwaga: Ta misja jest pierwszą, w której możesz grać jednostkami z poprzedniego zadania. Dzięki temu, jeśli poradziłeś sobie dobrze w misji **Cmentarzysko**, możesz teraz mieć łatwiejszy start – bardziej doświadczone jednostki w większej liczbie. Poradnik skupia się jednak na **domyślnej** konfiguracji jednostek dla zadania.*

Domyślnie rozpoczynasz zadanie z Kapisą, Rachel S'Jet, dwoma Ekstraktorami oraz Krążownikiem wsparcia. Jednostki bojowe to po 4 LPB i OPS. Na początku zatrzymaj karawanę i wyrusz naprzód jedynie jednostkami bojowymi. Na najbliższym zakręcie na zachód od twojej pozycji dostrzeżesz nierówności na piasku. Wjedź tam jednostkami OPS i postaraj się zająć pozycję na szczycie, by zyskać bonus do ataku. Rzuć zasłonę dymną na Działa elektromagnetyczne wroga – te rozpoczną rotację wokół zasłony, a wtedy dostaną się pod ostrzał LPB, dzięki temu masz szansę nie stracić żadnej jednostki.

Teraz masz chwilę luzu. Weź pozostałe jednostki i podążaj dalej kanionem, aż natkniesz się na zasoby – zbierz je. **Nie warto budować więcej Ekstraktorów.** Gdy zbierzesz surowce, zaparkuj Kapisę przy kolejnych złożach na zakręcie i rozpocznij ich pozyskiwanie. Po drodze odkryj także **Produkcja OPS**, jednak niekoniecznie ulepszenie Dopalacza dla LPB. Zauważ też, że do budowy OPS (także do Dział elektromagnetycznych) potrzebujesz również surowca **RU** – to ten oznaczony niebieskim kolorem. Po cut-scencie pozostałymi jednostkami ustaw się następująco:

- Krążownik wsparcia ustaw zaraz za Rachel **[11]**;
- dwa OPS tuż przed Rachel **[2]**;
- kolejne dwa OPS ustaw na północnym wzgórzu tego kanionu, kawałek na zachód **[3]**;
- LPB trzymaj w pogotowiu przy południowej ścianie kanionu **[4]**.

W Kapisie od razu rozpocznij rekrutację **trzech jednostek OPS** i trzymaj je tuż obok statku (a jedną wyślij na wzgórze **[11]**). Dostępne są **3 punkty energii**, które rozdysponuj po jednym na **Systemy Naprawcze**, **Sieć Wieżyczek** i **Systemy Zdalne**. Umożliwi to samodzielną obronę Kapisy, przy dużym wsparciu owych OPS, gdy zrobi się goręcej, a jednocześnie będą one uzdrawiane, stojąc tuż przy transportowcu. Jeśli posiadasz zapas surowców, możesz zakupić także technologię **OPS - przeładowanie zasłony dymnej**.

Rozpocznie się poważna defensywa. Jednostki wroga zaczną atak od północnego wschodu (przy punkcie **[21]**): głównie Piaskołazy (lekkie pojazdy) i OPS; druga grupa atakować będzie od południowego zachodu, idąc tuż przy ścianie, wrogie Piaskołazy i Działa elektromagnetyczne.

Strategia obronna wygląda następująco:

- Pozwól w szczególności atakować twoim OPS na wzgórze.
- Gdy któryś z nich zostanie uszkodzony, zamień je z OPS stojącymi przy Rachel, a zamienianego naprawiaj Krążownikiem wsparcia.
- LPB będą niszczyć osłabione podjeżdżające jednostki, aby te ze wzgórza nie musiały odjeżdżać z miejsca.
- Aby nie męczyć się z Działami elektromagnetycznymi przy południowej ścianie, zniszcz wszystkie LPB wroga obecne na polu bitwy – Działa elektromagnetyczne wycofają się z walki po ich zniszczeniu.
- Rzucaj granatami dymnymi tuż przed Rachel, aby Działa elektromagnetyczne jej nie atakowały (dlatego warto trzymać tam dwa OPS), ewentualnie tuż przed Działami elektromagnetycznymi, jednak wtedy również ty nie możesz ich zaatakować.



- W międzyczasie trzykrotnie będzie atakowany twój transportowiec. Możesz dobudować jeszcze jednego OPS, bo przy trzecim ataku z południa będziesz musiał wykorzystać zasłony dymne do ochrony Kapsi przed Działami elektromagnetycznymi, gdy ty będziesz walczyć z Piaskołazami (nie pozwól one twoim LPB na „rush”).

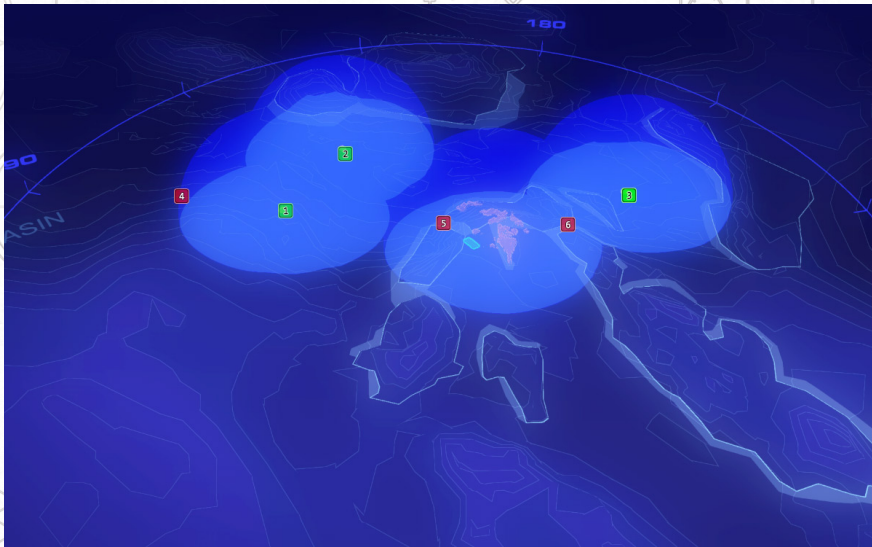
Gdy Rachel skończy przeszukiwanie wraku, pora na ofensywę. Najpierw zbierz surowce na wschodzie – jesteś tam bezpieczny, oponent powinien przeprowadzać teraz ataki jedynie od zachodu, w ilości 3–4 jednostek. Przy Kapsi umieść swoje jednostki do odparcia ataków. Wykorzystaj Rachel i Krążownik wsparcia do **naprawy Dział elektromagnetycznych**, które będą teraz zaznaczone na mapie żółtymi kwadracikami (4 sztuki), i chroń je, zamiast inwestować w rozwój i zakup nowych – zamiast tego lepiej wykup kolejne ulepszenia dla OPS (w szczególności zwiększające odporność – **OPS - Kadłub**, dostępne po odkryciu **OPS - Przeładowanie zasłony dymnej**).

Podpowiedź: Rachel przyniesie ze statku **artefakt**. Ma on właściwości pasywne – działa przez cały czas, podobnie jak inne, które będziesz mógł zebrać w kolejnych misjach. Od piątej wzwyż znajdziesz więcej takich artefaktów. Wybierając w górnym rogu ikonę błękitnego sześciokąta, możesz podpatrzeć, jaki artefakt zdobyłeś oraz jakie ma on właściwości.

Pora przejść do ofensywy na wrogi transportowiec. Nie jest on wyjątkowo dobrze chroniony. Wiedz, że **wystarczy zniszczyć ów transportowiec**, by zakończyć zwycięsko misję, nie musisz zlikwidować wszystkich jednostek. Skuteczna metoda ataku wymaga wykorzystania dwóch grup po 3–4 OPS oraz 2 Dział elektromagnetyczne. Przydatny może być również jeden LPB we wschodniej drużynie...

- Ustaw obie grupy po dwóch stronach skały oddzielającej twoją bazę od wroga (**I51,I61**).
- Wschodnią drużyną ustaw się w punkcie **I71**, czyli poza zasięgiem wzroku oponenta, ale na wyższym wydmie piaskowej.
- Zachodnią grupą niech zbliży się do wrogiego transportowca, ale jeszcze poza zasięg ataku.
- Zaatakuj wroga wschodnią grupą, ciągle będąc na wydmie – skup się najpierw na zniszczeniu wrogich Dział elektromagnetycznych. Jeśli posiadasz LPB, możesz podjechać najpierw do wroga i zwabić go do oczekujących na wydmie jednostek.
- Od razu po rozpoczęciu ataku wschodnią grupą przejdź do ofensywy zachodnią: niech OPS niszczą wrogie jednostki, a Działa elektromagnetyczne ostrzeliwują wrogi transportowiec. Gdy cel będzie miał poniżej połowy punktów wytrzymałości, możesz rzucić wszystkie jednostki do ataku tylko na niego.

.04 MIEJSCE SPOCZYNKU KALASHA



Artefakty do zdobycia: brak

Główne cele:

- znajdź wrak Kalash;
- zbuduj skaner i zbadaj wrak;
- znajdź 3 pozostałe szczątki i rozstaw w tych miejscach skanery;
- broń wszystkich skanerów przez 3,5 minuty;
- zniszcz pozostałe jednostki Gaalsien i obroń transportowiec.

W tej misji będziesz musiał jedynie bronić określonych pozycji, nie jest to bardzo trudne zadanie. Zaczynasz od zbadania fragmentu terenu pojazdem Rachel – po prostu jedź na północ przez kilkadziesiąt metrów.

Wokół wraku rozbijesz swoją bazę. Do zbadania masz trzy punkty wskazane na mapie taktycznej, w których musisz rozłożyć Skanery. Mogą one zostać rozłożone przez Rachel oraz przez pojazdy o nazwie Biegacz. Przed ich zbudowaniem musisz jednak je odkryć (Produkcja Biegacza). Potrafią one także rozstawiać wieżyczki, o dużym zasięgu i sile ataku, jednak marnej wytrzymałości.



Na **Ekranie Czujników** i w podglądzie rzeczywistym dostrzeżesz na środku mapy losowo poruszające się tornada. Unikaj ich, by twoje jednostki nie zostały dotkliwie uszkodzone bądź całkowicie zniszczone. Najlepiej dobrze pilnuj każdej wysyłanej w teren grupy pojazdów. Początkowe jednostki walki, czyli 4 LPB, 2 Działa elektromagnetyczne oraz 4 OPS, możesz wraz z Rachel od razu wysłać do pierwszego od zachodu punktu **[11]**, by rozłożyć tam pierwszy skaner. Jednostki umieść niedaleko skanera, jednak dość wysoko dla lepszej celności, OPS przed Działa elektromagnetyczne, a tuż z nimi (w zasięgu leczenia) Rachel. Możesz pozostawić te jednostki w tym miejscu już do końca zadania.

Po zajęciu jednego dowolnego punktu ze skanerem musisz bronić skanera, a jednostki wroga będą stale atakować małymi grupami (po kilka LPB i zwykle dwa OPS). Jeśli skaner zostanie zniszczony, musisz postawić go na nowo. Aby wygrać, trzeba utrzymać przez około 3,5 minuty wszystkie 3 punkty ze skanerami.

Podpowiedź: Twój Biegacz posiada zdolność specjalną – wysłanie **sondy skanującej**. Kosztuje jedynie **50 Cu**, a działa podobnie jak statyczny radar – zwiększa twój obszar widzenia i pozwala odnaleźć ukryte na mapie obiekty (jak przyzajone jednostki wroga, struktury obronne czy jak w tym zadaniu – wraki).

W swojej bazie przydziel Ekstraktory do zbierania surowców (głównie Cu, pomarańczowe), nie musisz rekrutować dodatkowych. Zamiast tego zrekrutuj 4 OPS i 2 Działa elektromagnetyczne, 1 Krążownik wsparcia oraz 1 Biegacza i poślij je na wschód **[31]**. Dobrze będzie postawić tu także ze 2 wieżyczki (z użyciem pojazdu Biegacza), a skaner ustawić za wrakiem.

Podpowiedź: Warto ulepszyć OPS (zwiększenie odporności, **AAV Hull**) oraz Krążownik wsparcia (wyższa prędkość leczenia, **Krążownik wsparcia - szybkość naprawy**).



Znowu przełącz się na Kapsi i wybuduj dodatkowe jednostki z przeznaczeniem na ostatni punkt **[21]**.

Tu jednak możesz zbudować więcej jednostek – około 6 OPS, 4 Działa elektromagnetyczne i jednostki pomocnicze (Krażowniki wsparcia i Biegacze, jak wcześniej). Ustaw je po obu stronach wraku, wróg będzie atakować głównie z północy.

Gra sugeruje jako zadanie poboczne wybudowanie jednostek latających – Myśliwców uderzeniowych. Warto to zrobić, by lepiej się z nimi zapoznać. Musisz je jednak wcześniej odkryć **Produkcja Myśliwców uderzeniowych**. Wybuduj 3 jednostki i wypróbuj atak na dowolnej grupce. W tym celu przełącz się na Kapsi i w nowej kolumnie w dolnej prawej części interfejsu wybierz opcję ataku, oznaczoną literą „W” („W” jest również skrótem do szybszego rozpoczęcia nalotu). Po wybraniu celów ataku samoloty same je odnajdą i po ataku wrócą do bazy uzupełnić amunicję i paliwo.

Podpowiedź: Na zachód od punktu pierwszego ([4]) znajduje się nieduża baza wroga wraz z jednostką produkcyjną, skąd wysyłane są małe fale przeciwników. Warto tam podejść, by zniszczyć tę fabrykę lub wykonać kilka rundek samolotami.



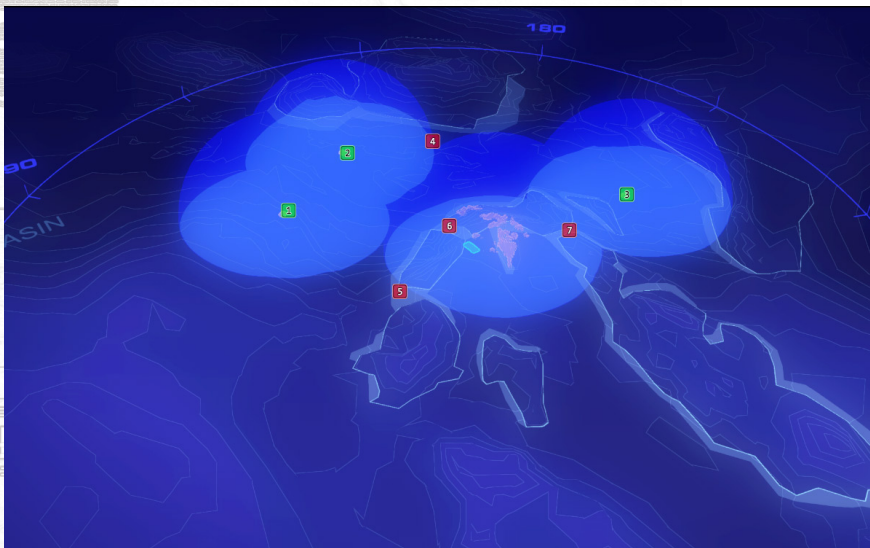
Ostatni atak przeprowadzony przez opONENTA składać się będzie z OPS i LPB – Kapsi jest w stanie samodzielnie się obronić.

Gdy zajmiesz wszystkie trzy obszary, rozpocznie się odliczanie, w trakcie którego nie możesz pozwolić na zniszczenie skanerów. Po jego zakończeniu czeka cię jeszcze krótka procedura. Musisz zlikwidować pozostałe na mapie jednostki wroga. Te jednak przypuszczają atak na twój transportowiec w punktach [5] i [6]. Z tego powodu możesz wrócić jednostkami do bazy i pomóc sobie samolotami (jeśli je zakupiłeś), choć w rzeczywistości Kapsi po załadunku wszystkich punktów energii w Sieć Wieżyczek powinien być w stanie sam się obronić.

Uwaga: Możliwa jest sytuacja, że po pokonaniu wszystkich jednostek atakujących bazę nie zakończysz misji. Wtedy rozpocznij poszukiwanie jakiejś zabłąkanej wrogiej jednostki, która mogła utknąć gdzieś w terenie. Wówczas faktycznie przydadzą się samoloty oraz sondy Biegacza.



.05 WRAK KALASHA



Artefakty do zdobycia:

- **Grafenowy nadprzewodnik Kalasha** (jeden z celów zadania);
- **2x losowe** (wrak 1/2 - **[11]**/**[21]**);
- **Oktanitrokubanowy materiał rozszczepialny** - zdobędziesz automatycznie po zakończeniu misji.

Główne cele:

- zniszcz wrak i pozyskaj artefakt;
- rozbij trzy pozostałe części wraku rozrzucone na mapie w punktach **[11]**, **[21]**, **[31]**;
- wzmocnij obronę przed zmasowanym atakiem oponenta;
- wraz z sojusznikiem wykonaj kontratak na moździerz i broniące ich jednostki w centrum mapy.

W pierwszej kolejności musisz dostać się do zawartości wraku statku, który odnalazłeś w poprzedniej misji. W tym celu pojazdem Rachel ustaw przy wraku cztery ładunki wybuchowe i detonuj je (klikając je i wybierając jedyną dostępną funkcję lub klawisz X). Potem zabierz artefakt. Grafenowy nadprzewodnik Kalasha, bo taką ten artefakt nosi nazwę, pozwoli ci na użycie większej liczby punktów energii dla twojego transportowca, jest to konieczne dla przyjętej w tym poradniku strategii.

Działasz dokładnie na tej samej mapie co w poprzedniej misji, zachowanie przeciwnika również będzie podobne, tym razem jednak będzie on również atakować sporadycznie twoją bazę małymi oddziałami. Twoim głównym celem jest przeszukać **trzy wraki** [1], [2], [3], które znajdują się na tych samych pozycjach co w poprzednim zadaniu. Nim zaczniesz przeszukiwanie zagubionych elementów statku, rozwiń i zabezpiecz swoją bazę oraz zajmij się pozyskiwaniem surowców.

Strategia zabezpieczenia bazy może wyglądać następująco: dostępne są trzy przejścia w pobliżu wraku: wschodnie [7], zachodnie [5] oraz północno-zachodnie [6]. Przy północno-zachodnim możesz postawić **Kapisi**, która spokojnie odeprze ataki (załaduj jeden punkt w **Pancerz Reaktywny**, trzy w **Sieć Wieżyczek** oraz dwa w **Systemy Zdalne**), lecz stań tak, by blokować przejście.



W pozostałych dwóch przejściach wybuduj dwie wieżyczki (za skałkami, tak aby nie zniszczyły ich Działa elektromagnetyczne), nieco dalej, na wprost wjazdu, rozstaw szeroko dwa OPS i pośrodku, nieco za nimi, dwa **Działa elektromagnetyczne** (OPS będą pierwsze zbierać obrażenia, dając szansę pozostałym jednostkom na atak). Za nimi umieść **Krażownik wsparcia**, wszystko to pokazane jest na zdjęciu powyżej. Przy wschodnim przejściu zrób to samo.

Wroóg posiada teraz także samoloty. Na szczęście atakować będzie głównie bazę i to tylko jednym, maksymalnie dwoma, dlatego raczej niż powinien zniszczyć żadnej twojej jednostki. Mimo to możesz teraz wybudować Biegaczem wieżyczki przeciwlotnicze. Postaw je przy północnej krawędzi bazy, aby lecący wrogie samoloty nie zdążyły wyrządzić większych szkód – zbudowanie dwóch powinno wystarczyć.

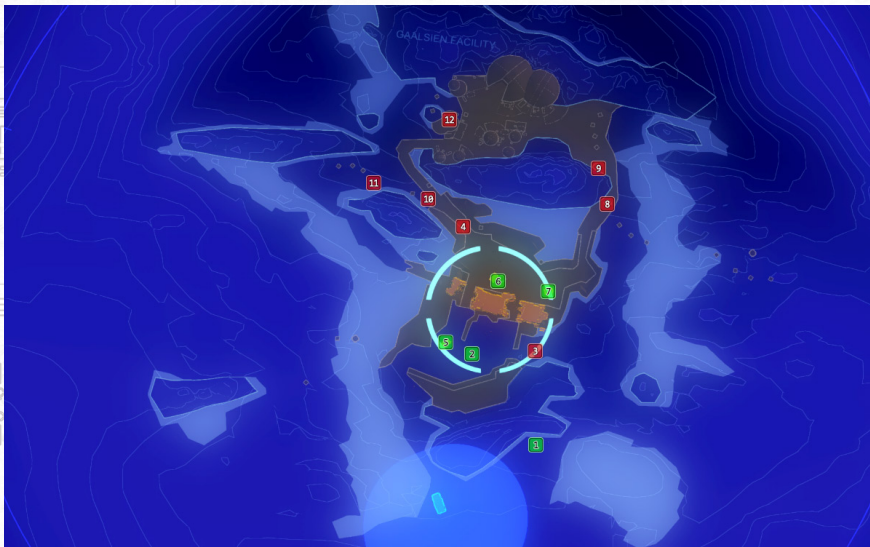
Podpowiedź 1: Rakiety transportowca, OPS oraz Biegacz również zadają obrażenia lotnictwu.

Podpowiedź 2: Warto, abyś sam również zainwestował w samoloty – 2-3 oddziały (6-9 sztuk). Przydatne będą w ostatniej fazie misji.



Teraz możesz pomyśleć nad ofensywą. Najłatwiej jest bronić się w punktach [11] i [3]. Jednakże tym razem **nie musisz zajmować i utrzymywać wszystkich punktów**. Twoim zadaniem jest jedynie zniszczyć elementy wraku, by wyleciały z niego surowce, ale nikt nie każe ci ich pozyskiwać. Wróg zacznie napierać, gdy zniszczysz pierwszy z trzech punktów celu. Wystarczy – jak wcześniej – podłożyć **4 ładunki wybuchowe** (Rachel/Biegacz) i **uciekać do kolejnego punktu**. Jest to sposób na szybsze zakończenie zadania. Wszystko to możesz wykonać jedną grupą wojska: Krążownik wsparcia i Biegacz oraz około 6 OPS i 3 Działa elektromagnetyczne wystarczą.

Podpowiedź: Rachel posiada teraz nową umiejętność **hakowania**, która pozwala przejąć kontrolę nad wrogą jednostką. Nie jest to jednak fajna rzecz – przejmujesz tylko jeden pojazd, a koszt wykorzystania umiejętności to około połowa wartości owej jednostki. W rzeczywistości „przejęta” ofiara nie trafia pod twoją kontrolę, tylko komputera (staje się jednostką sojuszniczą).



Niezależnie od tego, czy zbierać będziesz surowce z pozostałych złóż poza bazą, czy też nie, zwróć uwagę, że w punktach [11] i [2] po wysadzeniu wraków odnajdziesz artefakty. Użyj Rachel lub Biegacza do przetransportowania ich do Kapsi, a zdobędziesz nowe bonusy.

Gdy wysadzisz trzy odłamki statku (cele), przybędzie transportowiec wroga. Nie on będzie jednak twoim celem, tylko wrogie jednostki w punkcie [4]. Przeciwnik ostro zaatakuje twoją bazę. Armią, którą wyruszyłeś, by zniszczyć wraki, zabezpiecz teraz przejście do Kapsi. Teraz właśnie przydadzą ci się samoloty. Spoglądaj na Ekran czujników i atakuj nalotami zbliżające się wrogie grupy zbrojne. Warto nieco także wzmocnić obronę, dokładając po jednym Dziale elektromagnetycznym lub wieżyczce.



Gdy zauważysz, że ofensywa dobiega końca, przybędą niespodziewane posiłki – sojusznicze jednostki ustawiają się w centrum mapy. Dobrym pomysłem na finalny kontratak jest użycie LPB i Myśliwców uderzeniowych. Musisz zniszczyć jednostki artylerii i chroniące je jednostki, które znajdują się także pośrodku mapy, na północ zaraz za sojusznikiem. Przypuść atak lotniczy, a LPB (najlepiej grupkami po około 6 jednostek) skieruj atak z obu stron, używając dodatkowo Dopalcza (trasę zaplanujesz za pomocą Shiftu, możesz to zrobić również w podglądzie taktycznym). Powinno to łatwo i szybko zakończyć misję sukcesem.

.06 MORZE WYDM BELADIN

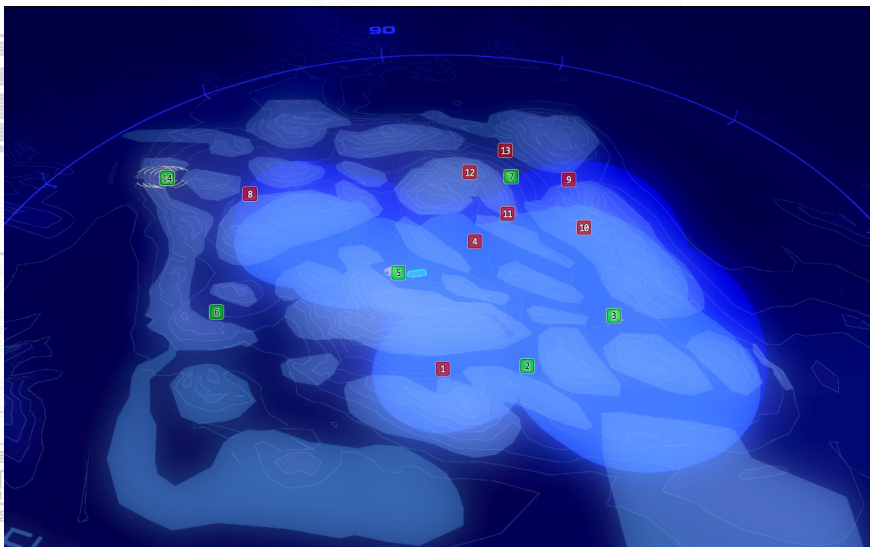
Artefakty do zdobycia:

- losowo 1 lub 2 – wrak po rozbiciu (w punkcie [131/151](#)).

Główne cele:

- zniszcz wszystkie pojazdy **produkcji Gaalsien** oraz ich **patrol**;
- zniszcz transportowiec Ashoka;
- opcjonalnie: nie pozwól wrogim samolotom dotrzeć do Ashoki.

Zaczynasz w południowo-zachodnim rogu mapy (przyjmując kąt 90° w poglądzie Ekranu Czujników za kierunek północny). Udaj się od razu na wschód kanionem, wysuwając naprzód jednostki OPS oraz Działa elektromagnetyczne. Działa możesz ustawić na wzgórzu i zaatakować pierwszą linię produkcji



z dwóch stron. Nie zaniedbuj Kapisi – od razu podążaj nią za wojskami. Gdy pokonasz pierwszy mały oddział broniący Krążownika Produkcyjnego Gaalsien [11], zrób sobie przystanek dopiero przy drugiej kupce surowców w rogu [21].

Podpowiedź 1: Jeśli posiadasz Biegacze (domyślnie przydzielane są dwa), pošlij je szczytami piaszczystych wzgórz na wschód oraz północ i roztawiaj skanery. Ostrzegą cię wcześniej przed nadchodzącym przeciwnikiem i zwiększą poczucie bezpieczeństwa.

Podpowiedź 2: Jeśli zaczynasz w trybie z domyślnymi jednostkami, od razu rozpocznij badanie technologii OPS - Kadłub.

W tym czasie pobieraj dostępne surowce. Wróg może zaatakować cię od północy, warto także pilnować, czy jeden mały oddział (głównie LPB i ze 2 OPS) nie nadejdzie od zachodu. Od północy wielokrotnie przybędą spore fale liczące ponad 8 jednostek OPS ustawione w równym rzędzie – najlepiej przeciwko nim postaw Kapisi i obok Działła elektromagnetyczne.

Możesz teraz przesunąć kanionem swoje oddziały kilka metrów na północ. Na wschodzie znajdziesz większy skład surowców [13] wymagający rozbicia minami. Możesz posłać tam zbieraczy bez zbędnej eskorty (lecz z Krążownikiem wsparcia). W międzyczasie, jako że posiadasz trochę waluty, możesz rozpocząć produkcję jednostek. Nie potrzebujesz ich jeszcze zbyt wiele: 4 Działła elektromagnetyczne i 6 OPS powinno być w stanie przy asyście Kapisi zniszczyć drugi pojazd produkcyjny w pobliżu, na północnym zachodzie [4].

Podpowiedź 1: Nie zapominaj o samolotach. Wróg nie posiada w tej chwili żadnych mocnych działek, które mogłyby zagrozić twojemu lotnictwu. Jesteś także w posiadaniu dwóch bombowców, które zadają ogromne obrażenia obszarowe.

Podpowiedź 2: Przed rozpoczęciem ofensywy upewnij się, w którym miejscu na mapie znajduje się aktualnie oddział patrolu Gaalsien. Jeśli wdasz się w walkę z pojazdem produkcyjnym i jednocześnie z patrolem, możesz ponieść bardzo wysokie straty. Atakuj najpierw jednego, później drugiego.

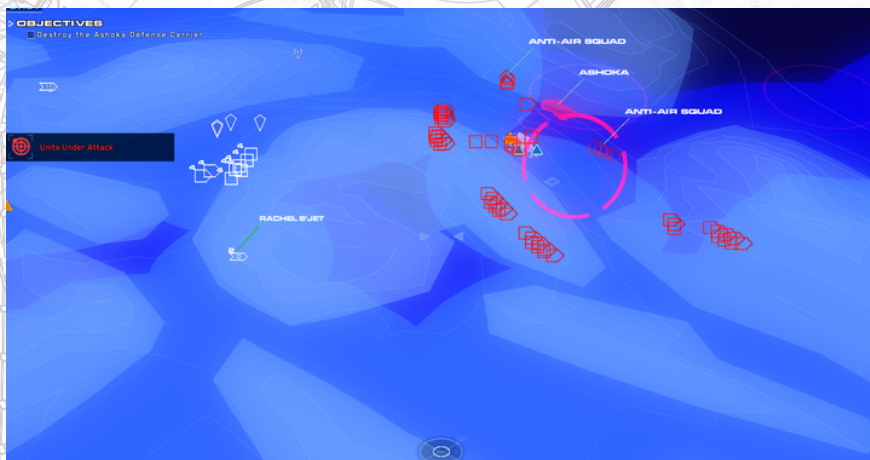
Podpowiedź 3: Pamiętaj także, by atakując linię produkcyjną jednostkami naziemnymi, rzucić kilkoma granatami dymnymi w przeciwnika – pozwoli ci to atakować pojedyncze jednostki wyłaniające się z dymu, gdy wrogie jednostki będące w zasięgu strzału nie będą mogły go oddać (szczególnie wrogie Szturmowe Działa elektromagnetyczne).

Jeśli udało ci się zająć drugi punkt [4], możesz teraz podjechać Kapis i pod drugi skład surowców [5] i spokojnie oczekiwać w tym miejscu (znajdziesz tu także losowy artefakt). Rozpocznij zbieranie surowców w tym miejscu. W międzyczasie musisz również wystawić wartę: 4 QPS i 2 Działa elektromagnetyczne ustaw przed składem, od zachodniej strony, oraz drugi podobny lub nieco wzmocniony skład – na szczycie wzgórza, na wschód od punktu [4].

Uwaga: Nim przejdiesz do ofensywy na ostatnią linię produkcyjną Gaalsien, zberz wszystkie niezabezpieczone surowce na mapie: czyli te w punktach [3], [5], [6] oraz przede wszystkim [7]. Tę ostatnią linię możesz zniszczyć samymi samolotami, bez posyłania tam wojsk.

Kolejna rzecz, jaką powinienś wykonać przed atakiem na ostatnią grupę celów w północno-zachodnim rogu [8], to przygotowanie się na przybycie jednostek wsparcia od strony przeciwnika – transportowca Ashoka i dużej armii. Zależnie od tego, jaki aktualnie masz budżet, powinienś przeznaczyć go na trzy rzeczy:

- miny oraz wieżyczki przy punkcie przybycia jednostek wroga [9];
- produkcję samolotów – potrzebujesz jak najwięcej samolotów;
- oszczędzenie kilku tysięcy (warto mieć około 3 tysięcy w zapasie po powyższych zakupach), gdyż otrzymasz później dostęp do nowych jednostek (Baterie rakietowe) i ich ulepszeń,





Po pokonaniu ostatniej armii czeka cię dość długa przeprawa z ostatnimi jednostkami wroga, które przybędą od północnego-wschodu [9]. Będzie to naprawdę duża armia, złożona głównie z Dział elektromagnetycznych oraz pojazdów przeciwlotniczych (Statek rakiетowy), z funkcją ataku mózdzierzowego (wcześniej odblokuj je, odkrywając technologię **Produkcja Baterii Rakiетowych**). Jednostki wroga rozstawia się głównie w punktach [10], [11], [12], [13] – pamiętaj, aby nie trzymać tam wtedy żadnych jednostek! Na szczytach wzgórz ustawia się wrogie Działa elektromagnetyczne, a przy transportowcu [13] po kilka pojazdów przeciwlotniczych. Nie uda ci się przeprowadzić skutecznej ofensywy na wyższych poziomach trudności za jednym zamachem.

Przygotowanie do ofensywy wygląda następująco:

- Bombarduj z powietrza punkty [10], [11], [12] aż do zniszczenia w nich wszystkich Dział elektromagnetycznych. Nie atakuj z lądu, wróg ma przewagę liczebną, pozycyjną i w związku z tym również większy zasięg ataku (oraz posiłki w pobliżu).
- Wyprodukuj kilka jednostek (3 to wstępnie optymalna liczba) ulepszonych technologiami jednostek Baterii rakiетowych (**Bateria rakiетowa - mózdzierz** oraz **Bateria rakiетowa - przeładowanie mózdzierza**).
- Przeciwnik będzie atakować cię małymi falami co mniej więcej 10 minut od strony Ashoki – ustaw się najlepiej za szczytem wzgórza, aby jednostki, które wyłonią się zza krawędzi, oberwały na krótki dystans od twoich jednostek OPS, a od Dział elektromagnetycznych z dużej odległości. Zawsze przeprowadzaj też wcześniej na napierającą falangę atak armią powietrzną.

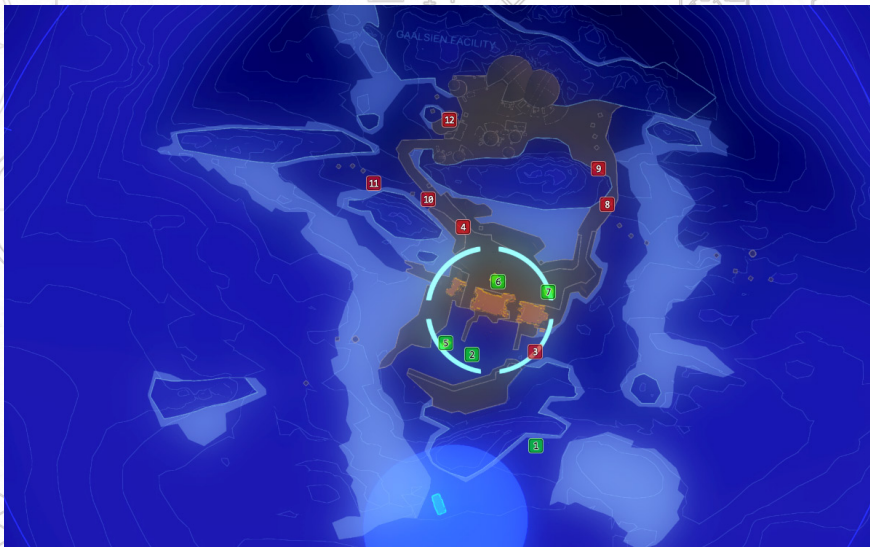
Po kilku minutach od przybycia Ashoki z zachodniej strony [14] otrzymasz powiadomienie o nadlatujących samolotach wroga, które także później będą nadlatywać jako wsparcie. Gra sugeruje postawić tam pojazdy z wieżyczkami przeciwlotniczymi – szkoda jednak marnować potencjał pojazdów; postaw dokładnie w tym punkcie dwie wieżyczki przeciwlotnicze (Biegaczem), a wystarczy to do końca rozgrywki.

Atak na Ashokę najlepiej przeprowadzić od strony południowego wzgórza (daje to przewagę wysokości, której nie uzyskasz od północy, a od południa wejdiesz w środek wrogiej armii, tak zaś zyskasz chwilę czasu, nim ta się relokuje), by jak najszybciej zniszczyć nieprzyjacielskie pojazdy przeciwlotnicze. Wtedy będziesz mógł dokończyć dzieła swoimi samolotami. Weź ze sobą jednostki przeciwlotnicze: przydatna będzie ich umiejętność ataku mózdzierzowego (umiejętność ta potrzebuje chwili na odnowienie, zadaje jednak duże obrażenia obszarowe).

Nie atakuj wstępnie Ashoki, dopóki jednostki jej broniące nie zostaną zniszczone! Nie należy tego robić z tego powodu, że gdy trochę obijesz wrogi transportowiec (zabierając mu około 20% paska zdrowia), wypuści on **falę elektromagnetyczną** i czasowo zatrzyma twoje jednostki w miejscu, a sam rozpocznie ucieczkę na zachód. Droga ucieczki nie jest stała, dlatego trudno wcześniej przygotować pułapkę. Haczyk jest taki, że transportowiec porusza się dość szybko, a w międzyczasie będzie produkować jednostki. Należy teraz rzucić na Ashokę wszystko, co masz, przede wszystkim samoloty.

Podpowiedź: Dobrym pomysłem jest zniszczenie wszystkich lub ewentualnie pozostawienie kilku jednostek wroga przy transportowcu i chwilowe wycofanie się. Później możesz wystać na zachodnią stronę, gdzie zacznie uciekać transportowiec, trochę jednostek/wieżyczek/min... żeby jednak nie być strątnym, po prostu postaw tam Kapisie, blokując dalszą drogę przejazdu i wkładając całą energię w **Sieć Wieżyczek**. Wrogi transportowiec nie będzie stanowić dla ciebie zagrożenia jako jednostka atakująca.

.07 BAZA GAALSIEŃ



Artefakty do zdobycia:

- losowe (wraki [51]/[61]/[71]).

Główne cele:

- Zabezpiecz Obszar wykopaliisk;
- zniszcz wieżyczki stojące na drodze do bazy wroga;
- przetransportuj Rachel do bazy przeciwnika;
- utrzymuj pozycję przy bazie do czasu zbadania miejsca przez Rachel i podłożenia ładunków;
- bezpiecznie ewakuuj Rachel poza zasięg eksplozji.

W pierwszej kolejności poślij jednostki LPB oraz Ekstraktory na wschód do pozyskiwania złóż [11]. Pozostałe jednostki razem z Kapisą wyślij na wprost, do południowej części bazy wroga [2]. W międzyczasie Biegaczem rozstawiaj skanery, tak aby mieć podgląd na wschodnią i zachodnią część swojej bazy, gdyż transportowiec z tego miejsca wrogiej bazy dalej się nie ruszy.

Wewnątrz punktu [2] możesz napotkać mały opór ze strony przeciwnika. Rozpocznij atak bombowcami na ułożony niedaleko na wschód wóz produkcyjny oponenta [3] i dobij go LPB z punktu [11]. Później powróć Ekstraktorami w pobliże Kapisy i tam pozyskuj kolejne surowce (we wraku [51] lub [61] znajdziesz losowy artefakt).



Masz teraz czas na produkcję pojazdów – głównie OPS i Działa elektromagnetyczne oraz jednostek lotnictwa, przydatne będą również ze 2-3 Baterie raketowe. W pierwszej linii obrony od północy ustaw transportowiec z dużą ilością punktów przeznaczonych na Sieć Wieżyczek. Przeciwnik będzie atakować cię jedynie od północy przez punkty pokazane na zdjęciu powyżej (dwa przejścia przez wrak).

Pora rozpocząć kontratak. Najpierw użyj pojazdu Rachel do dezaktywacji budynku kontrolującego lokalne wieżyczki (Wieża Kontrolna Wieżyczek) poprzez nową umiejętność EMP. Jego zniszczenie spowoduje wyłączenie najbliższych działek. Po wykonaniu tego kroku przenieś jednostki tworzące twoją linię obrony do zachodniego przejścia [4] – to jedyny punkt, skąd będą nadchodzić wrogie jednostki. We wraku [7] znajdziesz artefakt.

Przeprowadź teraz spokojną ofensywę od wschodniej części bazy wroga. Nie musisz obawiać się kontrataku. Pierwszą wieżę kontrolną [8] zniszcz jednostkami Dział elektromagnetycznych, drugą [9], za wzgórzem – Myśliwcami uderzeniowymi. Podobnie z użyciem Myśliwców uderzeniowych zniszcz wieżę przy zachodnim przejściu [10], [11].

Podpowiedź: Do likwidowania wież kontroli działek używaj Myśliwców uderzeniowych. Bombowiec ma zbyt długi czas przelotu i zapewne zostanie zniszczony (oraz nie możesz na razie budować tych jednostek).

Po zniszczeniu działek możesz przypuścić finalny atak. Najlepiej dokonać tego z obu stron na punkt [12]. Znajduje się tam wiele Dział elektromagnetycznych, które warto niszczyć bombowcami. Gdy zabezpieczysz teren, skieruj w to miejsce pojazd Rachel.

Podpowiedź 1: Podczas ofensywy możesz spodziewać się nalotów ze strony wroga. Z tego względu w bazie trzymaj 1-2 Baterie raketowe, a kolejne 1-2 poprowadź razem z zachodnią armią – tylko z zachodu nadlatywać będą wrogie myśliwce.

Podpowiedź 2: Nim pojedziesz Rachel do celu misji, upewnij się, że masz wystarczającą ilość jednostek do późniejszej obrony tego punktu (głównie OPS i Działa elektromagnetyczne, tym razem również mogą być przydatne LPB).

Musisz obronić stanowisko na czas, aż Rachel dokona zbadania wrogiego obozu. Zajmie to około 2 minut. W międzyczasie przed wejściem pojawi się Krążownik Gaalsien, którego możesz naprawić i używać – posiada bardzo wysoką siłę ataku oraz obrony, może się także przydać w późniejszych fazach rozgrywki.

Po opuszczeniu przez Rachel budynku musisz eskortować ją poza wskazany obszar wybuchu w przeciągu 3 minut. W tym czasie przeciwnik przeprowadzi zmasowany atak z obydwu stron. To, w którą stronę uciekniesz, zależy od składu twojej armii. Jeśli posiadasz sporo jednostek i OPS dystansowych, możesz odparować atak z zachodu (jednostki opancerzone wroga). Jeśli twoja armia jest w rozrypcie i posiadasz LPB, skieruj się na wschód (jednostki dystansowe wroga). Nie zapomnij pomagać sobie jednostkami floty powietrznej. Gdy Rachel ewakuuje się ze strefy detonacji, zakończysz zadanie.

.08 GROBOWCE STAROŻYTNYCH



Artefakty do zdobycia:

- **losowe** (we wrakach **[11]** i **[12]**, opcjonalnie w **[41]**);
- **Walencyjny wzmacniacz mocy** (wrak **[31]**).



Główne cele:

- dotrzyj do pierwszego wraku i nie pozwól przeciwnikowi zdobyć artefaktu;
- udaj się do drugiego wraku i zabierz znaleziony tam artefakt;
- pokonaj wrogi transportowiec.

Zadanie jest łatwe i krótkie, można je wykonać na najwyższym poziomie trudności, niemal bez dobierania dodatkowych jednostek poza domyślnymi. W pierwszej kolejności rozpocznij pozyskiwanie złóż ze znajdującego się nieopodal **wraku [11]** oraz rozstaw sondy skanujące przy północnej drodze między skałami. Znajduje się tam wrogi Krążownik Produkcyjny [9], który najlepiej będzie zniszczyć jak najszybciej (pomóż sobie samolotami – wrogie Krążowniki posiadają bardzo wydajny dalekosiężny moździerz). Jako cel zadania podnieś **artefakt** z rozbitego ładunkami wraku.

Teraz weź całą swoją armię, także Kapis, i skieruj się południem, przy granicy mapy, do drugiego widocznego na mapie składu złóż [12]. Zrób to, zanim jeszcze wyczerpią się te obecnie pozyskiwane z pierwszego miejsca. Napotkasz tam małą obronę (Krążownik produkcyjny i kilka pojazdów opancerzonych). Twoim drugim zadaniem jest zająć właśnie ten punkt. We **wraku** znajdziesz kolejny **artefakt**. To miejsce atakowane będzie przez oponentów od zachodniej strony [5]. Pojawiają się oni identycznymi grupkami zza granicy mapy, dlatego nie da się zrobić nic innego poza skuteczną obroną tego punktu: wyprodukuj około 6 Dział elektromagnetycznych, 4 OPS i Krążownik wsparcia, a następnie ustaw je przy składzie, aby broniły tego miejsca.

Podpowiedź: Możesz teraz produkować bombowce (Produkcja Bombowców taktycznych). Maksymalnie możesz posiadać 3 maszyny tego typu, 2 pozostałe dostępne są dla Kanonierek, które w tej misji nie są specjalnie polecane...

Ty zaś z armią i transportowcem udaj się do trzeciego składu na północy [13]. Ponownie miejsce to jest bardzo słabo chronione. Tym razem ustaw Kapis od zachodniej strony składu, skąd teraz będą nadchodzić małe fale wrogów [6] (jedynie pojazdy opancerzone). Także od południa możesz spodziewać się małych fal, po mniej więcej 3–4 jednostki [7]. We wraku znajdziesz kolejny artefakt.

Uwaga: Nim podniesiesz ten artefakt, bądź pewien, że jesteś gotowy na ostatnią walkę – miej przygotowane wojska oraz upewnij się, że pobierasz potrzebne surowce.

Podpowiedź 1: W punkcie [14] znajduje się jeszcze jeden, prawie niechroniony skład surowców. Możesz wysłać tam dodatkowe Ekstraktory, aby mieć lepsze zabezpieczenie finansowe na następną misję, nie znajdziesz tam jednak artefaktu. Surowce musisz zebrać przed podniesieniem artefaktu w punkcie [13].

Podpowiedź 2: Jak widać na mapie, w północnej części [8] znajduje się mała baza wroga silnie obwarowana wieżyczkami. Nie musisz jej niszczyć, więc nie warto tracić jednostek na ofensywę na ten punkt.

Ostatnia bitwa toczy się we wschodnio-zachodnim pasie, poniżej bazy wroga. Po zabraniu artefaktu przybędzie wrogi transportowiec Renza. Ten już zaatakuję pobliskie jednostki, posiada on także kilka samolotów oraz małą armię, która podąża za nim. Pojawi się we wrogiej bazie [8] i najpierw skieruje się na wschód, a potem do twojej bazy na zachodzie.

Taktyka obronna wygląda następująco:

- pozwól Renzie przeprowadzić ofensywę, nie goń jej;
- miej w posiadaniu przynajmniej 2 Baterie rakietowe oraz 3 Bombowce taktyczne;
- armię stacjonarną niech stanowi około 6-8 Dział elektromagnetycznych oraz podobna ilość OPS;
- pilnuj jednostek, aby podczas ataku niszczyły najpierw jednostki wroga (**Renza posiada zdolność regeneracji**);
- po zniszczeniu całej lub większej części armii wroga skieruj na transportowiec wszystkie swoje samoloty, w szczególności bombowce, aby ostatecznie go zniszczyć.

.09 SZEPCZĄCA GALERIA



Artefakty do zdobycia:

- **losowo** (we wrakach **[61]**/**[71]**/**[81]**).

Główne cele:

- obroń Sakalę przed wrogim natarciem;



- dostań się na północny kraniec mapy i przygotuj armię;
- zatrzymaj oddziały przeciwnika przy kanionie i zniszcz oba transportowce.

W tym zadaniu przede wszystkim liczy się ilość wojsk, mniej jakość. Do ciebie należy całe zachodnie wzgórze, gdzie wróg może zaatakować cię z trzech stron. Do zniszczenia masz aż dwa wrogie transportowce [1]. Sakala [2] może pomóc ci w walce, lecz dopiero wówczas, gdy zaatakujesz przeciwnika, najlepiej od północnej strony, i odwrócisz jego uwagę.

Już od początku rozgrywki rozpocznij produkcję jednostek. Dostrzeżesz pasek wytrzymałości sprzymierzonego statku Sakali – nie możesz pozwolić, aby został zniszczony. Z tego względu szybko poślij na pomoc kilka Dział elektromagnetycznych i stań dalej niż sojusznicze wojska. Przydadzą się również ze 2 Krążowniki wsparcia (do leczenia transportowca oraz twoich wojsk).

Podpowiedź: Statek Kapsi posiada teraz więcej punktów umożliwiających mu samodzielną obronę, jednak uważaj – temperatura jest wyższa i aktywacja wszystkich systemów może spowodować przegrzanie i powolne uszkodzanie się statku (zostaniesz o tym poinformowany).

Ataków ze strony przeciwnika możesz spodziewać się głównie bezpośrednio od wschodu, środkowym wejściem na wzgórze [3]. Tam przygotuj obronę. W tym zadaniu samoloty odgrywają nieco mniejszą rolę – wróg posiada sporo jednostek przeciwlotniczych.



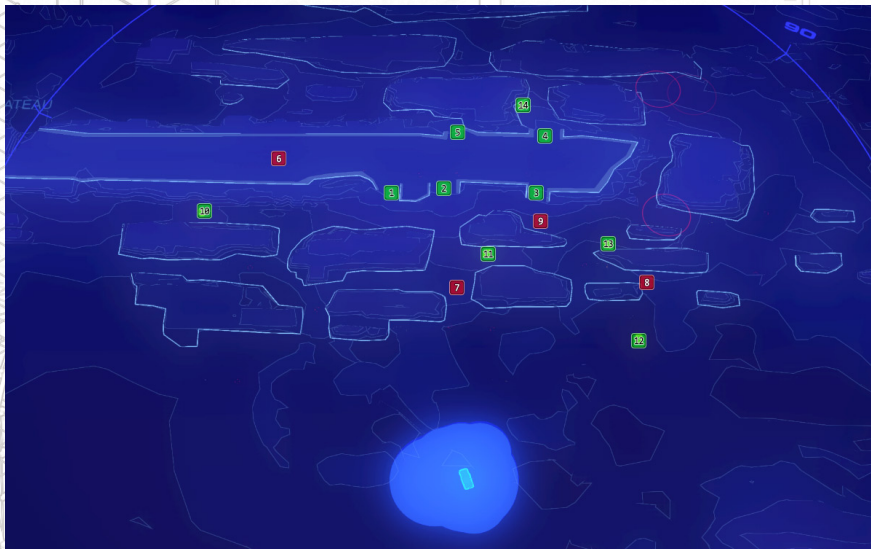
Gdy będziesz stać na pewnym gruncie, możesz odkryć nową technologię: Kapsi – Silos Rakiety Manewrujących. Umożliwia ona wystrzelenie z Kapsi w kilkuminutowych odstępach czasu specjalnego pocisku, który ma ogromną siłę rażenia. Nie wypróbuj go na wrogich transportowcach, tylko na wojskach (transportowce mogą się naprawić dość szybko i stracisz przewagę, gdy odepchną cię oddziały oponenta). Pamiętaj, że każde wystrzelenie Rakiety Manewrującej jest kosztowne (blisko 500 Cu).

Gdy wyprodukujesz już swoje wojska (**postaraj się, aby ich liczebność nie osiągnęła maksimum**), udaj się razem z Kapisą na północ, na wschodnią skale, nieopodal kanionu [41]. Kiedy znajdziesz się w pobliżu, otrzymasz komunikat o odblokowaniu nowej technologii: **Produkcja Krążowników Artyleryjskich**. Są to nowe, bardzo potężne jednostki artylerii, które dostarczają ataków obszarowych na bardzo duży dystans i z równie wysoką siłą obrażeń. Jak najszybciej wybuduj około 3 takich jednostek.

Gdy twoje wojska znajdą się przy kanionie, przeciwnik rozpocznie rotację i skieruje się właśnie tą drogą przez kanion na północ (by ostatecznie zatrzymać się w punkcie [51]). Zmobilizuj wszystkie jednostki, wraz z Kapisą, do obrony tego punktu, jednostki Krążowniki Artyleryjskie trzymaj daleko, ale w zasięgu strzału (są one cenne i kluczowe dla tego zadania). Nie wysyłaj na początek jednostek lotniczych, możesz sobie nimi pomóc, gdy wróg skupi się na twoich jednostkach lądowych.

Podpowiedź 1 Przeciwnik także będzie używać w tej misji samolotów. Z tego względu rozstaw przy ścianach kanionu mniej więcej 2 Baterie raketowe do obrony przed nalotem.

Podpowiedź 2: Możesz użyć Biegacza do rozstawiania min w przejściu w kanionie. Mocne zgrupowanie wrogich oddziałów to także świetna okazja do zastosowania Rakiet Manewrujących.



.10 OKOLICE KHASHAR

Artefakty do zdobycia:

- **losowe** (szukaj we wrakach [101]-[141]).



Główne cele:

- zniszcz wieżyczki obronne na drodze do płaskowyżu;
- zdobądź płaskowyż dowolnym wejściem;
- przedostań się na zachód i zniszcz grupę pojazdów przeciwlotniczych;
- pokonaj grupę opancerzonych jednostek z zachodu.

W tym zadaniu musisz przejąć obszar pośrodku mapy – wielki skalny masyw [5]. W tej misji główną rolę odegrają **Krażowniki artyleryjskie** oraz **Działa elektromagnetyczne**. Nie licz mocno na lotnictwo, wszędzie czają się wieżyczki i pojazdy przeciwlotnicze.

Na początku rozpocznij pozyskiwanie surowców i zniszcz dwa małe, naciągające od północy i wschodu, oddziały pojazdów opancerzonych. Przeciwnik nie będzie atakować cię zbyt często ani licznie, dlatego przyjmij strategię ofensywną.

Rozpocznij produkcję jednostek dystansowych i przejdź do niszczenia pobliskich działek, zaczynając od zlikwidowania **Wież Kontrolnych Wieżyczek**. Po pierwszym ataku lokalne jednostki wroga zapewne się na ciebie rzuca, to dobry moment na zatrzymanie ich dzięki Działom elektromagnetycznym, a artyleria dokończy dzieła. Podążaj cały czas przed siebie w stronę masywu. Najlepiej wejść na niego w punkcie [3] – wieżyczkami od zachodniej strony nie musisz się specjalnie przejmować (chyba że zależy ci na możliwości swobodnego używania samolotów w dalszej fazie gry). Większe oddziały wroga, które musisz przeskanować przed atakiem, możesz odnaleźć w punktach [7], [8], [9].

Podpowiedź: Dużo wrogich oddziałów jest stacjonarnych oraz patrolujących – po zniszczeniu nie pojawiają się ponownie w tych miejscach. Oponent nie posiada w tej misji transportowca, jednostki są produkowane jedynie przez Krażowniki Produkcyjne, zniszczenie każdego napotkanego spowolni ich wytwarzanie.

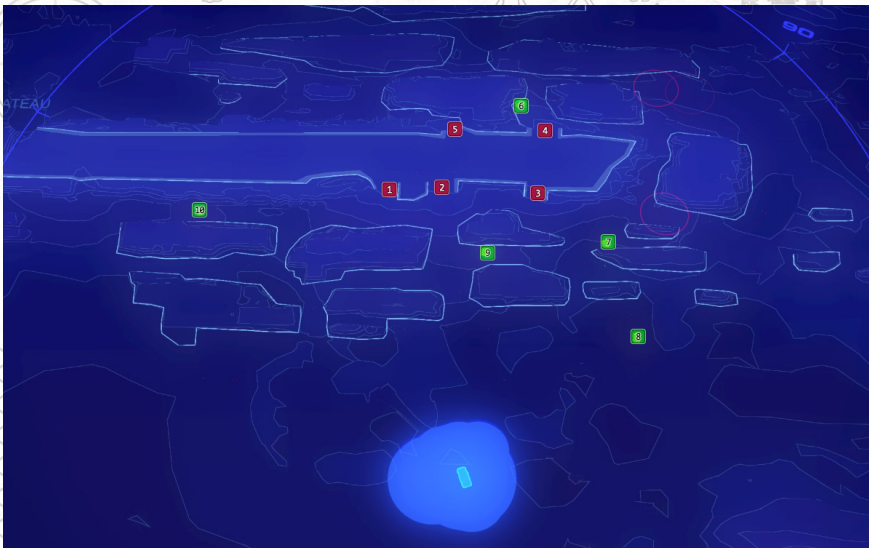
Przed wjazdem na masyw wyprodukuj 2-3 Krażowniki bojowe [Produkcja Krażowników bojowych]. Są to duże i powolne jednostki wyposażone w działka o dużej sile ataku na krótki dystans. Posiadają najmocniejszy pancerz i największą ilość punktów zdrowia ze wszystkich jednostek. Będą stanowić czoło armii i przejmą wrogi ogień na siebie. Dzięki temu pozostałe jednostki dystansowe pozostaną niemal nietknięte i przeprowadzą skuteczny atak.

Podpowiedź: Krażowniki bojowe mogą regenerować się same, gdy je ulepszysz! Pojazdy te posiadają także umiejętność specjalną, która pozwala wystrzelić rakiety samonaprowadzające na dużą odległość.

Przesuwaj się po masywie na zachód, aż do punktu [5], gdzie znajduje się grupa jednostek (Oddział przeciwlotniczy): Tu mieści się główna armia wroga, wyposażona także w jednostki moździerzowe. Wykorzystaj tu umiejętność twoich Krażowników Artyleryjskich – **EMP**, która działa tak jak u Rachel, unieruchamiając na kilka sekund wrogie jednostki, które stają się wówczas idealnym celem dla artylerii. Nie skupiaj się na celu – zniszczeniu jednostek przeciwlotniczych, to nie będzie jeszcze koniec misji...

Gdy zniszczysz jednostki przeciwlotnicze, nadejdzie od zachodu ostatnia fala ofensywna, przeciw której możesz już używać bombowców (jeśli nie zniszczysz działek na zachodzie, dla bezpieczeństwa skieruj je z użyciem punktów orientacyjnych (Shift) przez wschodnią część masywu). Opcjonalnie możesz także użyć Raket Manewrujących z transportowca, jeśli twoje jednostki nie są w stanie same się obronić.

.11 PŁASKOWYŻ KHASHAR



Artefakty do zdobycia:

- losowe (szukaj we wrakach [61]-[101]).

Główne cele:

- przygotuj obronę masywu;
- napraw wieżyczki obronne;
- zniszcz pojazdy przeciwlotnicze.

Jedenasta misja odbywa się na tej samej mapie co 10. Znajdujesz się na masywie w centralnej części mapy i musisz odparć ataki wroga przez około 12 minut. Najbardziej narażone na ataki są punkty [2] i [3] oraz [4]. W pierwszej kolejności jednak rozpoczynaj pozyskiwanie lokalnych surowców oraz zajmij się naprawą wieżyczek.

Podpowiedź: Możesz wysłać w pobliże Sakali kilka jednostek Dział elektromagnetycznych i Krążowników wsparcia lub pomagać im w obronie za pomocą lotnictwa.



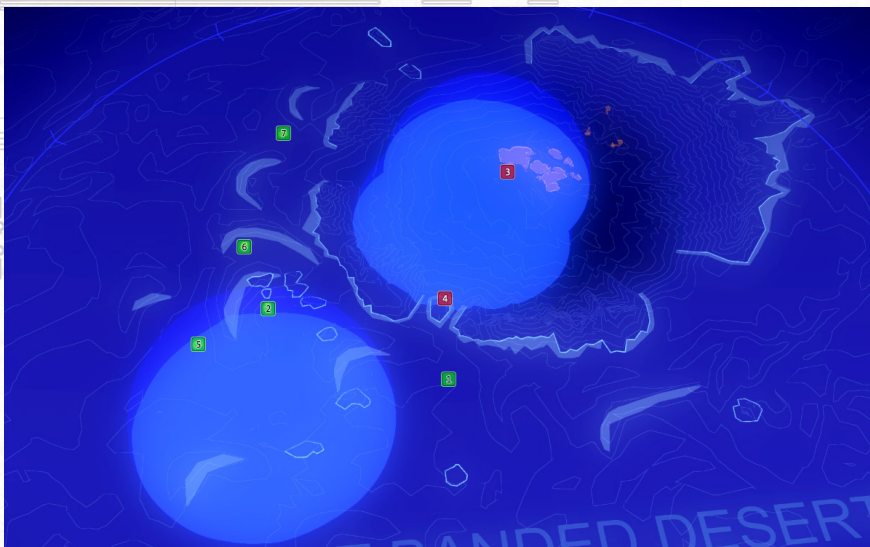
Nie zalecam używania jednostek Krążowników Artyleryjskich. W trybie automatycznego strzelania łatwo o uszkodzenie własnych wojsk i struktur obronnych. Najlepiej skorzystaj z mocno opancerzonych jednostek Krążownika bojowego oraz licznych Działa elektromagnetycznych i kilku OPS (szczególnie przy punkcie [5], gdzie atakować będzie sporo Piskotłazów). Dobrze jest również w każdym rogu masywu umiejscowić Baterie raketowe lub stacjonarne wieżyczki przeciwlotnicze. Przeciwnik ma tendencję do ataku z kilku stron równocześnie, dlatego musisz być bardzo mobilny i szybko przełączać się między grupami jednostek – najlepiej korzystaj przez większość czasu z widoku taktycznego.

Podpowiedź: Staraj się stać na wprost wejść na masyw w linii prostej. Niestety, stojąc na krawędziach skały, nie będziesz w stanie strzelać w jednostki poniżej.

CONSOLE 03 - LIVE

Po około 12 minutach, gdy samolot transportowy będzie w pobliżu, musisz oczyścić mu drogę, niszcząc dwa oddziały jednostek przeciwlotniczych w południowej części mapy. Możesz tego dokonać za pomocą Rakiet Manewrujących lub posyłając po prostu większość swoich wojsk do ataku. Tym razem na celownik weź tylko owe jednostki przeciwlotnicze, gdyż ich zniszczenie spowoduje pomyślne zakończenie misji, bez konieczności eliminacji pozostałych oddziałów wroga.

.12 KRATER TORIN



Artefakty do zdobycia:

- Nadpłynne chłodziwo (wrak [12]);
- losowo (przeszukaj pozostałe wraki [51]/[61]/[71]).

Główne cele:

- obroń się wewnątrz kotliny;
- dotrzyj na miejsce zbiórki;
- odnajdź artefakt we wraku nieopodal;
- zniszcz wrogi transportowiec.

Początek zadania jest dość nietypowy. Znajdujesz się w kanionie razem z kilkoma Działami elektromagnetycznymi, OPS i LPB. Musisz obronić się przed ofensywą przeciwnika. Aby nie ponieść dużych strat, pamiętaj o używaniu umiejętności OPS – Granat dymny przeciwko wrogim jednostkom dalekostansowym oraz umiejętności Rachel – EMP, by chwilowo dezaktywować pojazdy przeciwnika.

Udaj się do punktu zbiórki [1] – nie ma sensu gonić niedobitków. Tu po chwili przybędzie Kapis. Pierwszą czynnością, jaką musisz wykonać, jest pozyskanie artefaktu z wraku niedaleko na zachodzie [2]. Pozwoli on na mocniejsze wykorzystanie umiejętności Kapis, poprawiając chłodzenie.

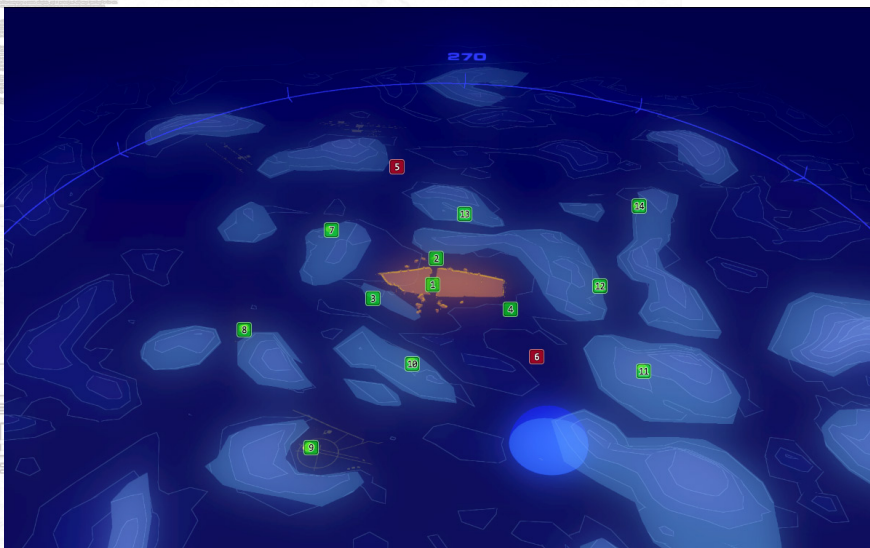
Po tych dwóch krokach otrzymasz ostatni cel zadania: zniszczyć wrogi transportowiec [3]. Oczywiście wykorzystaj wszelkie Krążowniki, szczególnie Artyleryjskie oraz Bojowe. Oponent również będzie wyprowadzać kontrataki z doliny, głównie przejściem „środkowym” (punkt [4]). Przeciwnik też posiada wiele Krążowników, przeciwko którym najlepiej spisują się bombowce, a także Działa elektromagnetyczne. Samolotów używaj tylko wtedy, gdy na lądzie trwa walka – zwiększa to szanse, że nie zostaną zestrzelone.

Podpowiedź 1: Oponent także posiada Rakiety Manewrujących! Kierowane one będą głównie w Kapis, dlatego ustal punkt zbiórki w pewnej odległości od statku, żeby jednostki te nie ucierpiały przy wybuchu. Możesz próbować uciec przed pociskiem transportowcem, lecz nie zawsze się to powiedzie. Najskuteczniej będzie tuż po informacji o wystrzelonym wrogim pocisku wpakować wszystkie punkty energii w obronę – Pancerz Reaktywny.

Podpowiedź 2: Dobrą taktyką do ataku jest wykorzystanie małych grup składających się z Krążowników bojowych, 2 Krążowników Artyleryjskich oraz Dział elektromagnetycznych w liczbie około 8.



.13 KHAR-TOBA



Artefakty do zdobycia:

- losowo (we wraku [171-1141]).

Główne cele:

- postaw 3 skanery we wskazanych punktach i broń ich przez mniej więcej minutę;
- odeprzyj atak Ashinty i zniszcz ją;
- pokonaj Flagowiec Gaalsien.

Ostatnie zadanie sprawdzi przede wszystkim twój refleks i umiejętność szybkiego przemieszczania wojsk. W pierwszej kolejności udaj się Rachel do wskazanego punktu [11]. Po zbadaniu miejsca przybędzie transportowiec. Teraz pojazd Rachel przez pewien czas będzie niedostępny do używania. Musisz za pomocą Biegaczy rozstawić 3 skanery w wyznaczonych miejscach wokół wraku. Jak możesz się domyślić,

przeciwnik od razu będzie próbował je zniszczyć. Musisz utrzymać pozycje i bronić skanerów przez mniej więcej minutę. W tym czasie będziesz atakowany od wschodu, zachodu i północy.

Podpowiedź: Dobrze zrobisz, jeśli twoja armia będzie składać się głównie z jednostek Krążowników bojowych, Dział elektromagnetycznych (nie kosztują cennego Ru), Krążowników Artyleryjskich oraz lotnictwa. Wybuduj także kilka Baterii rakietowych oraz po Krążowników wsparcia dla każdej grupy obronnej. Dla tych jednostek rozpocznij też rozwijanie dostępnych ulepszeń.



Po przeskanowaniu okolicy od północy nadciągnie wrogi transportowiec Ashinta [5]. Nie będzie on jednak beczynnie stać, jego ruch możesz obserwować na podglądzie taktycznym. Będzie on przemieszczać się zachodnią stroną w kierunku południowym, gdzie osiadzie w pobliżu twojej bazy [6]. Wróg nie zaatakuje już od północy i wschodu, dlatego tam możesz rozpocząć bezpieczne pozyskiwanie surowców.

Podpowiedź: Nim przeciwnik zbliży się do twojej bazy, możesz szybko wyruszyć Rachel na poszukiwanie artefaktów. Jest duża szansa, że znajdziesz jeden w pobliżu, na południe od twojej bazy [10].

Główne ataki będą nadciągać z miejsca, w którym aktualnie znajduje się Ashinta. Jeśli posiadasz pełną armię, możesz od razu przypuścić ofensywę. Lepiej jednak będzie poczekać do momentu, gdy Ashinta znajdzie się bliżej wraku. Powodem jest fakt, że po pokonaniu Ashinty zmierzysz się z następnym, jeszcze potężniejszym transportowcem – Flagowcem Gaalsien. Jego ruch będzie odbywać się podobnie jak w przypadku Ashinty, ty jednak po pokonaniu pierwszego wroga musisz być gotów na odparcie szybkiego ataku ze strony flagowca, dlatego wyniszczaj stopniowo Ashintę, mając ciągle pod kontrolą produkcję jednostek i zachowanie w najlepszym wypadku ponad 100 jednostek floty przez cały czas.

Podpowiedź: Staraj się nie tracić zbyt wielu jednostek, a zaoszczędzone surowce wydawać na dodatkowe ulepszenia. Jeśli to możliwe, pamiętaj także o korzystaniu z Rakiet Manewrujących.

Możesz pozwolić zbliżyć się flagowcowi i przypuścić atak z użyciem Kapis (wcześniej przeznaczone punkty energii przede wszystkim na obronę [Pancerz Reaktywny] i siłę ataku [Sieć Wieżyczek]). Gdy już rozpoczniesz atak, nie przerywaj go – przeciwnik będzie szybko produkować nowe Krążowniki, a twoim celem jest jedynie zniszczenie transportowca. Poważne obrażenia zadasz również bombowcami.

OSIĄGNIĘCIA

Poniżej znajduje się lista osiągnięć dostępnych w grze Homeworld: Deserts of Kharak. Większość z nich otrzymuje się za zwycięskie rozgrywki w trybie wieloosobowym oraz starcia z innymi graczami w systemie rankingowym, w różnych trybach gry. W trybie dla jednego gracza przewidziano jedynie osiągnięcia za ukończenie kolejnych misji fabularnych oraz za ukończenie wszystkich na jednym z trzech poziomów trudności.

	Samouczek Ukończ samouczek.
	Baza Epsilon Ukończ pierwszą misję.



Cmentarzysko

Ukończ drugą misję.



Przylądek gniewu

Ukończ trzecią misję.

CONSOLE 03 - LIVE
0000-0000-00-00



Miejsce spoczynku Kalasha

Ukończ czwartą misję.



Wrak Kalash

Ukończ piątą misję.



Morze Wydm Beladin

Ukończ szóstą misję.



Baza Gaalsien

Ukończ siódmą misję.



Ukończ ósmą misję.



Szepcząca galeria

Ukończ dziewiątą misję.

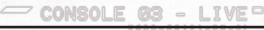
	Okolice Khashar Ukończ dziesiątą misję.
	Płaskowyż Khashar Ukończ jedenastą misję.
	Krater Torin Ukończ dwunastą misję.
	Khar-Toba Ukończ trzynastą misję.
	Zakończenie ekspedycji – poziom łatwy Ukończ kampanię na poziomie łatwym.
	Zakończenie ekspedycji – poziom średni Ukończ kampanię na poziomie średnim.
	Czy na pewno jesteś człowiekiem? Ukończ kampanię na poziomie trudnym.
	Gra wieloosobowa: 1 na 1 - Brąz Zdobądź odznaczenie: brąz w rankingowym meczu 1 na 1.



	Gra wieloosobowa: 1 na 1 - Srebro Zdobądź odznaczenie: srebro w rankingowym meczu 1 na 1.
	Gra wieloosobowa: 1 na 1 - Złoto Zdobądź odznaczenie: złoto w rankingowym meczu 1 na 1.
	Gra wieloosobowa: 1 na 1 - Platyna Zdobądź odznaczenie: platynę w rankingowym meczu 1 na 1.
	Gra wieloosobowa: 1 na 1 - Diament Zdobądź odznaczenie: diament w rankingowym meczu 1 na 1.
	Gra wieloosobowa: 2 na 2 - Brąz Zdobądź odznaczenie: brąz w rankingowym meczu 2 na 2.
	Gra wieloosobowa: 2 na 2 - Srebro Zdobądź odznaczenie: srebro w rankingowym meczu 2 na 2.
	Gra wieloosobowa: 2 na 2 - Złoto Zdobądź odznaczenie: złoto w rankingowym meczu 2 na 2.
	Gra wieloosobowa: 2 na 2 - Platyna Zdobądź odznaczenie: platynę w rankingowym meczu 2 na 2.

	Gra wieloosobowa: 2 na 2 - Diament Zdobądź odznaczenie: diament w rankingowym meczu 2 na 2.
	Gra wieloosobowa: 3 na 3 - Brąz Zdobądź odznaczenie: brąz w rankingowym meczu 3 na 3.
	Gra wieloosobowa: 3 na 3 - Srebro Zdobądź odznaczenie: srebro w rankingowym meczu 3 na 3.
	Gra wieloosobowa: 3 na 3 - Złoto Zdobądź odznaczenie: złoto w rankingowym meczu 3 na 3.
	Gra wieloosobowa: 3 na 3 - Płatyna Zdobądź odznaczenie: platynę w rankingowym meczu 3 na 3.
	Gra wieloosobowa: 3 na 3 - Diament Zdobądź odznaczenie: diament w rankingowym meczu 3 na 3.
	Gra wieloosobowa: 1 na 1 - 5 gwiazdek Zdobądź pięć gwiazdek w rankingowym meczu 1 na 1.
	Gra wieloosobowa: 2 na 2 - 5 gwiazdek Zdobądź pięć gwiazdek w rankingowym meczu 2 na 2.



	Gra wieloosobowa: 3 na 3 – 5 gwiazdek Zdobądź pięć gwiazdek w rankingowym meczu 3 na 3.
	Gra wieloosobowa: Anihilacja – Koalicja Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja. 
	Gra wieloosobowa: Mistrz Anihilacji – Koalicja Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Pozyskiwanie artefaktów – Koalicja Zwycięż w 10 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Mistrz pozyskiwania artefaktów – Koalicja Zwycięż w 100 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Zdobywca 50 artefaktów – Koalicja Odzyskaj 50 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Zdobywca 500 artefaktów – Koalicja Odzyskaj 500 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Anihilacja transportowców – Koalicja Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja transportowców w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.

	Gra wieloosobowa: Mistrz anihilacji transportowców – Koalicja Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja transportowców w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Anihilacja – Gaalsien Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Mistrz anihilacji – Gaalsien Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Pozyskiwanie artefaktów – Gaalsien Zwycięż w 10 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Mistrz pozyskiwania artefaktów – Gaalsien Zwycięż w 100 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Zdobywca 50 artefaktów – Gaalsien Odzyskaj 50 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Zdobywca 500 artefaktów – Gaalsien Odzyskaj 500 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.
	Gra wieloosobowa: Anihilacja transportowców – Koalicja Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja transportowców w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.



Gra wieloosobowa: Mistrz anihilacji transportowców – Gaalsien
Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja transportowców w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Koalicja.



Gra wieloosobowa: Anihilacja – Khaaneph
Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.

CONSOLE 03 - LIVE



Gra wieloosobowa: Mistrz anihilacji – Khaaneph
Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.



Gra wieloosobowa: Pozyskiwanie artefaktów – Khaaneph
Zwycięż w 10 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.



Gra wieloosobowa: Mistrz pozyskiwania artefaktów – Khaaneph
Zwycięż w 100 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.



Gra wieloosobowa: Zdobywca 50 artefaktów – Khaaneph
Odzyskaj 50 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.



Gra wieloosobowa: Zdobywca 500 artefaktów – Khaaneph
Odzyskaj 500 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.



Gra wieloosobowa: Anihilacja transportowców – Khaaneph
Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja transportowców w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.



Gra wieloosobowa: Mistrz anihilacji transportowców – Khaaneph
Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja transportowców w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Khaaneph.



Gra wieloosobowa: Anihilacja – Soban
Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.



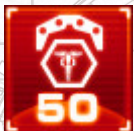
Gra wieloosobowa: Mistrz anihilacji – Soban
Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.



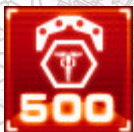
Gra wieloosobowa: Pozyskiwanie artefaktów – Soban
Zwycięż w 10 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.



Gra wieloosobowa: Mistrz pozyskiwania artefaktów – Soban
Zwycięż w 100 misjach typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.



Gra wieloosobowa: Zdobywca 50 artefaktów – Soban
Odzyskaj 50 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.



Gra wieloosobowa: Zdobywca 500 artefaktów – Soban
Odzyskaj 500 artefaktów w misji typu Pozyskiwanie artefaktów w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.



Gra wieloosobowa: Anihilacja transportowców – Soban
Zwycięż w 10 misjach typu Anihilacja transportowców w trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.



Gra wieloosobowa: Mistrz anihilacji transportowców – Soban
Zwycięż w 100 misjach typu Anihilacja transportowców w
trybie Gra wieloosobowa jako frakcja Soban.

CONSOLE 03 - LIVE
8000-00523-00-01